GDC速报：PSP首款软件画面发表!! 81家厂商鼎力加盟!!

2004 10

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

电击收藏 3发惊目大作
生化危机4最强演示DEMO
DQ8闪电直击，一手影像暴料公开
大象在2080年的铁骑大战

特别企划 华夏专利
为了不能忘却的游戏回忆 我们把游戏口头语牢记到底


好礼大放送 1 勇者斗恶龙Ⅷ场景立牌


好礼大放送 2 口袋妖怪磁贴

科普园地
XBOX与PC连机指南
3DCG的制作过程
PS2金手指制作工具及应用

无双报道
幻想水浒传4
勇者斗恶龙8
寂静岭4 The Room
足球王国
深红之泪

独走爆裂 大攻略

勇者斗恶龙V 天空的新娘
RPG豪华圣宴!剧情・宝物・名产・怪物大收集!勇者旅程书!

真·三国无双3 帝国
樱大战物语 神秘的巴黎/分裂细胞 明日潘多拉/影之心2/忍者外传顶级研究

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元

筑波最期待PS2中文游戏投票火热进行中！行货PS2周边独家大礼狂送！

PlayStation®2















坚强的心，超越时间。





DRAGON QUEST V

勇者斗恶龙V
天空的新娘

2004年3月25日发售！

标准售价：8,190日元



特报！ 电击收藏为您送上精彩影像！DQ8闪电直击一手影像爆料公开！
RPG豪华圣宴！剧情・宝物・名产・怪物大收集！勇者旅程研究本期连载开始！敬请关注！



电子游戏软件

GAME SOFTWARE

VOL.133 2004/10

次世代传媒 VGAME.CN

本期封面：真三国无双3 帝国

GAME INDEX

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920（010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

电击收藏vol.30

■动作第一刻 生化危机4 ■魅力策划 PRF临时雇佣兵大象2080年参加铁骑大战 ■魅力抢眼秀 PIKMIN2、杀手7 ■电击无双 DQ8第一时间冲刺独家预告、真三国无双3～帝国 ■真情策划 合金装备原点对双蛇 ■精选百分百 超越时空的生死大战～鬼武者3全剧情第二话

卷首特集 电视平台的网络游戏，大趋势或是泡沫？

网络游戏是最近一期《FAMI通》杂志的主角。虽然在家用机上玩网游对我国的绝大部分玩家而言还很陌生，但是这丝毫不影响它成为人们关注的对象。微软打造XBOX LIVE竭尽所能，史克威尔的FF11捷报频传，这一切似乎都在向人们暗示：家用机的网游时代已经触手可及，但是在这些繁华景象的背后，却依然暗藏危机！下面我们不妨听听来自批评家的不同声音。







比较奇怪的是，一直以正统游戏专用主机面目登场的Console——也就是电视游戏主机平台，对于网络游戏的接纳却一直呈现着较为抵触的情形。

或许这与网游来自于PC有关。但英雄不问出身，现在也不是动辄就翻老帐的年代了，在国内外PC游戏逐渐开始惟MMO是瞻的今天，网络游戏在电视平台上的欲语还羞，多少还是与玩家的层次以及市场的接受能力有关。

常常在玩家聚会上遇到这样的情况：一旦说起电视平台的网络游戏，就会有不少人拿出FFXI或是PSO来佐证其人气的旺盛，似乎在他们眼里这才是代表了真正的网游方向。

而实际情况却是恰恰相反。

史克威尔艾尼克斯去年的营业收入里，FFXI所贡献的份额仅比手机部分略高一些，不到总额的十分之一。而Playonline属下超过20万的会员数量，如果要与传奇或是EQ的用户比较起来，只能算是沧海一粟——虽然月费是只高不低。至于PSO，就更是连台面都摆不上来了，拿出来只能是贻笑大方。



↑对于XB游戏而言，挂上online的头衔已成为一种不成文的标准。

→Xbox Live是微软的“造梦”。它于去年1月启动，截止今年2月，会员数为70万人。

就算是这样，PlayOnline这20多万会员也已经占据了日本电视游戏平台中网络玩家的一半，超过1600万台PS2中只有46万的网络会员，这个2.8%的普及量给人再清楚不过的证明。

即使是在美国这个除中国以外目前网络游戏泡沫最大的国度里，也只有不到10%的玩家在享用PS2的网络服务。欧洲就更不用说了，0.06%的比例几乎可以被忽略不计。

从目前主流机种的实际状况，可以推断出整个Console平台市场对网络这一功能的疑惑。事实上现代电视游戏主机所极力强调的网络功能，更象是一个未经市场考核的概念性理论，离实际应用尚有不少差距。

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

电视游戏的玩家总体来说，更为看重玩游戏时的私密性，即使是在与朋友或家人同乐的时候，他们对个人空间的在意程度也常常更高。此外，由于电视游戏为适应玩家层次变化而产生的快餐化倾向愈来愈明显，其玩家更注重电视游戏本身的宣泄作用，而并非交流。

如今的Console Player喜欢游戏绝大多数只是为了一时的痛快，这也是造成各类射击游戏甚至于GTA之类作品广受欢迎的主要原因。

在这种情况下，以强调交流、合作为宗旨的网络游戏，自然就难以获得广泛的支持，也就很难在电视游戏玩家的群落中推广开来了。

也有人会把Console平台网络游戏的不振，归结到设备以及繁琐的连接方式上。实际上，如果单就设备连接本身而言并没有过度的麻烦，倒是PS2需要额外购买网络游戏配件的方式，对网络游戏推广始终是一

Check!! 『周刊FAMI』对网络游戏进行的调查

~厂商部分~

1.网游的普及状况是否符合预期？
回答不如预期的占最多数，为43.5%，认为与预期相符的占41.3%，其余的15.2%则认为现状比预期要好。

2.网络游戏的收益状况如何？
认为与预想差不多的占52.9%，回答不如预想占40%，另外有7.1%的厂商表示收益情况超出预期。

3.网络游戏的现存问题是什么？
对于开发商而言，初期搭建服务器的巨大投入和日后对于服务器的维护是最头痛的事情。除此以外，如何对于网络游戏进行宣传、以及如何处罚不守规则的低素质玩家也是急需解决的问题。

4.网络游戏的市场规模将怎样变化？
近70%的意见认为规模会进一步扩大，19.6%的意见认为会维持现状，认为规模会缩小的只有13%。

（以上数据来自对46家日本厂商进行的问卷结果）

~玩家部分~

1.是否有过在家用机上玩网络游戏(包含对应在线机能的游戏)的经历？
回答是的玩家占61.5%，其中玩专用网游的玩家占28.2%，玩对应网络机能游戏的玩家占12.1%，二者通吃的占11.2%，另一方面，表示没有在家用机上玩过网络游戏的占48.5%。

2.玩过哪种类型的网络游戏？
排在第一位的是MMORPG(多人参加型RPG)，大约有70%的人认为这是他们最喜欢的游戏类型，其次依序是网络对战、数据下载、分数排行等。

3.不在电视游戏平台上玩网游的理由是什么？
出乎意料的是，绝大部分玩家的回答是“没有所需器材”，而其它令人对网游敬而远之的理由是：包月费用太贵、初期登陆过于复杂、没有想玩的游戏等。

（以上数据来自对633名日本玩家进行的问卷结果）





↑内置硬盘50000型PS2的推出，标志着索尼进军网络游戏的决心。

戏——尤其是在电视游戏主机平台上的网络游戏——所受到的软硬件限制都比较多，而从全世界的角度来看，宽带的普及量以及接入速度等等，都成为了对网络游戏的严重制约，在电视网络游戏来说，其影响更甚。

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

广义上说，家用游戏主机是为了适应那些"怕麻烦"的电脑游戏玩家而发明的一种设备，无论是硬件还是运行的软件，都以简单方便为最重要的根本。而现在一旦卷入网络这个概念当中，从开发商到玩家都感到了再度来临的繁琐与不便。这种与基本设计相违背的理念，也是造成Console网游难以推广的另一个主要原因。因此，一厢情愿地把电视网游说成是未来的趋势，只能算是一种极不成功的宣传。无论这个世界如何开放，人们始终希望得到属于他们自己的独有空间。

从这个意义上来说，Console网游在相当长的一段时间里，都不会成为主流。

个阻碍。尽管我们可以看到市场上众多的附件推出，但绝大多数电视游戏玩家并不习惯于为了某些自己所不熟悉的游戏而去购买价格昂贵的额外设备。不过，就算是内置了宽带网卡的Xbox，也并没有在网络游戏上占到多少优势，用户对网游的强烈隔阂感仍然难以克服。

微软现在的做法是通过各种手段去推广，使用户认知到网络游戏的美妙之处，但实际收效甚微——反过来说如果最终用户那么容易接受这个新生事物的话，微软也不用花如此大的力气来宣传了。网络游

文/特约撰稿人 王俊生

Check!!『最终幻想XI』的轨迹

●2000年1月29日，史克威尔在日本横滨召开了名为"SQUARE MILLE NNIUM"的展示会。其间FF之父坂口博信首次向外界宣布：FF11将是一款完全的网络游戏。

●2001年12月22日，史克威尔在东京召开新闻发布会，公布了FF11的最新情报。SCE社长久多良木健也到场助兴，并且做出了"索尼将不遗余力地支持PlayOnline"的坚定承诺。另一方面，由于FF11必须对应硬盘，门槛很高，业界对于该游戏的质疑也越来越多，任天堂的山内溥就曾公开表示："FF11是一项危险的投资，要想成功必须狠拼"！

●2002年5月16日，史克威尔的首款网络游戏FF11在日本发售，首周销量为10万套。由于发售当天玩家蜂拥而至，导致PlayOnline服务器长时间当机，史克威尔只得尴尬地向玩家致歉。无论是销量还是口碑，网络版FF11都无法与单机版FF相提并论。

●2002年11月7日，WINDOWS版FF11在日本发售，游戏注册会员总数激增至18万人。


↑由大陆玩家组成的FF11战队！

●2002年12月25日，史克威尔宣布FF11的注册会员突破20万人，在发售半年之后，FF11已经达到损益平衡点。

●2003年4月17日，FF11扩张资料碟"吉拉德的幻影"在日本发售，首发销量为7万套。安装"吉拉德的幻影"的FF11将增加召唤士、忍者等5种高级职业。与此同时，索尼也开始筹划发售内置硬盘的50000型PS2主机。

●2003年10月28日，PlayOnline服务在北美展开，WINDOWS版FF11同时在美国发售。

●2003年10月30日，第七届日本CESA GAME AWARDS大奖揭晓，FF11出人意料地击败"塞尔达传说"等传统列强，夺得"年度最优秀"的最高殊荣。

●2003年末，日美两地的PlayOnline会员总数冲破50万人。

●2004年3月23日，PS2版FF11正式在美国发售。美版PS2硬盘中将内置安装好的FF11。

↑FF11的主创人员石井浩一(左1)与田中宏道(左2)。



神游市场部门重组酝酿大举动 颜维群亲自挂帅督导市场推广

本刊讯 记者最近了解到，鉴于苏州神游科技的iQUE主机的实际销售情况未能有较大突破，神游公司总裁颜维群最近已任命了新的市场部负责人，同时自己兼任市场部经理，试图采取一系列的行动以扭转目前的局势。

目前iQUE主机主要在华南发售，虽然在上海的发售情况欠佳，但在广东省内的销售势头仍比较乐观。不过总体情况离预想尚有不小的距离。

此次部门重组，将会闭门检讨半年来的得失并且充电，公司预计从4月开始将有较大的市场运作活动展开，以进一步推广主机的销售。

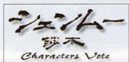
最近iQUE取消了免费赠送的印刷版游戏说明书而改用电子文档，此举遭到不少玩家的抵触。希望新推广计划对此类细节能够有所顾及。



芭月凉为报父仇踏足网络世界 业内人士曝光"莎木"新作动向

本刊讯 世嘉对于莎木系列的暧昧态度即将告一段落，据接近世嘉开发部的业内人士透露，莎木最新作将以在线游戏的身份在PC上登场，而世嘉也准备在今年的E3大展上正式公布这一惊人消息。

据这位业内人士透露，这款正在开发中的"莎木online"将具备如下特征：以莎木2的世界为蓝本改编，地图更加广阔；除了前作中的角色外，还会有大量新面孔出现；战斗系统更加接近于网络游戏而不是VF；与某家韩国厂商携手开发；今年下半年开始β版测试；会在中国市场推出等等。



↑莎木是铃木裕"自由"思想的集中体现，不过大师的"点子"和巨额的开发费用在市场面前却显得软弱无力。

在"莎木online"的计划被揭出之后，记者还向线人询问了有关"莎木3"的情况。对此他表示，"只有'莎木online'挣钱了'莎木3'才有希望"。



PSP开发工具陆续亮相GDC RenderWare预示PSP 3D机能强大

本刊美国专讯 随着一年一度的游戏开发者大会(GDC 2004)在美国召开，多家厂商也相继公布了他们为PSP开发的软件研发工具。著名开发商CriterionSoftware亦表示，他们正在整合对应PSP的开发引擎RenderWare。由于RenderWare是一种3D能力很强的开发工具，所以这也意味着PSP将具备"飞跃性"的多边形运算能力。以前制作人想做的，但是由于掌机技术局限而未能实现或实现起来困难重重的东西，将在PSP的强大性能前迎刃而解。

"PSP是真正的革命性的掌机平台，我们将为她提供一套完备的开发工具和技术支持。" Criterion的CEO DavidLau-Kee说道，



"Renderware曾推出过PC、PS2、XB和GC多个版本，目前已有500款对应游戏，而且这其中还包含《索尼克英雄》、《GTA罪恶都市》、《Burnout2》等许多3A级作品。"

除去Renderware以外，业内还有多家中间软件厂商公布了其相应产品。其中包括Metrowerks的CodewarriorPSP测试版，英国SNSYSTEMS的ProDGforPSP等。



DQ5尽显国民RPG王者风范 首日销量72万套战果辉煌

本刊日本专讯　对于堀井叔叔的DQ而言，畅销似乎是永恒的主题，卖不出去倒成了新闻。SQUARE-ENIX在PS2上复刻推出的《DQ5 天空的新娘》于3月25日发售，发售当天，便有72万套软件被狂热的玩家"抢"回家，店头消化率达到68.2%。零售商表示，玩家对于DQ的热爱简直无法想象，照此势头发展，不出三天时间DQ5的销量就会轻松破百。



↑DQ生父堀井雄二。

尽管DQ5的首批出货高达130万套，可谓准备充足，但是首发当日仍然人满为患。秋叶原和新宿的许多卖点门口都排起了数十人的队伍，而某些小卖店还不得不将开业时间提前了一个小时，以避免发生混乱局面。

在许多著名的游戏系列相继步入低谷的时候，DQ仍然保持着动辄百万的强劲势头，即便是复刻版游戏也依然受到玩家的青睐——能够做到这一点的，在当今的日本业界中大概只有"口袋妖怪"和"勇者斗恶龙"两个系列，而DQ的经久不衰则更为深刻地体现出了日本玩家的根性。

按照惯例，每年3月是公司财年决算中的最后一个月份，相信DQ5的热潮会为SQUARE-ENIX合并后的第一个财年画上完美的句号。



↑当年曾改写无数人生轨迹的FC版DQ5整整影响了一代玩家。



方糖全球销量反超微软魔盒 主机降价展现多米诺连锁现象

本刊美国专讯　在GC降价到99美元以后，销量比去年同期激增了46%，似乎真的可以咸鱼翻身，不过微软的XBOX却因此感受到了空前的压力。面对GC的强势反弹，微软终于在今天做出决定，美国XBOX主机将从3月30日起把价格下调为149.99美元！而与之相对的，有消息称，索尼PS2的价格也会跟着降到149美元，甚至有可能是更低的129美元。而这种酷似多米诺连锁的降价举动也标志着价格大战进一步升级。

根据第三方的统计数据，自从GC在去年底降价以来，其全球销量已经达到1500万台，比XBOX的1370万台多卖出了130万台，在3个月内成功逆转，GC再次把XBOX踩在脚下。



BANPRESTO宣布高层人事变动 元老干将仲田隆司升任公司社长

本刊讯　被人们称为"机战工房"的著名软件商BANPRESTO日前宣布了公司高层的人事变动。根据BANPRESTO在3月24日召开的临时股东大会的决议，公司副社长仲田隆司将在今年6月晋升为社长，而现任社长伍贺祐太将在近期卸任。

仲田隆司1948年生于日本石川县，1963年进入BANDAI，1995年成为BANDAI董事会成员，去年6月被提升为BANPRESTO副社长，为公司的业务拓展做出了不可估量的巨大贡献。



↑即将下台的伍贺



GBASP美国销量突破650万台 任天堂手掌机不再是儿童专利

本刊综合消息　任天堂的底气来自于他们的"世纪宝贝"GBASP主机。截止3月23日，GBASP已经在美国发售了1年时间，美国任天堂在这一天发布消息称：GBASP的北美销量突破650万台，成为美国历史上普及速度最快的游戏主机。

GBASP于2003年2月14日率先在日本发售，由于其背光功能有效地改善了原始GBA主机显示灰暗的诟病，加上折叠式的讨巧外观，迅速被广大游戏迷所接受。更有数据表明，35%的GBASP持有者是18岁以上的玩家，说明任天堂的手掌机已经不再是小朋友的专利。



↑SP用朴素的技术打造流行。

"从GBA向GBASP的巨大转变，标志着任天堂对于拓展玩家年龄层的强烈决心。" Wedbush Morgan证券的观察家迈克·帕克塔如是说。

自2001年GBA在美国发售以来，其硬件销量已经突破2000万台，而随着GBA(含GBASP)的普及，GB家族的全球累计销量也进一步提升到了令人吃惊的1亿6千万台。



用手机玩GB游戏即将成为热潮 黑客组织对手机模拟器表示兴趣

本刊讯　手机性能的日新月异，以及其市场规模的不断扩大，自然也引来了许多模拟器开发商的关注。一家名为Crimson Fire的加拿大软件公司日前宣称，他们已经成功研制出了对应手机、PDA等便携终端的GB模拟器。只要玩家的手机支持JAVA语言，就能通过他们开发的软件在手机上顺畅地运行GB游戏。此外，他们还针对Pocket PC系统和Palm OS系统的PDA开发了一套可以模拟GBA游戏的"Firestorm gbaZ"系统。Crimson Fire的开发人员难掩得意之情的向业界表示：有了能够运行GB和GBA的专用模拟器，手机才能称为名副其实的超级便携终端。



↑用诺基亚3650模拟FC冒险岛的画面。

任天堂对于模拟器的态度尽人皆知，但是给山内家族添堵的却不只是Crimson Fire一家公司。根据本刊得到的情报，目前有许多黑客组织都正在为手机开发GB和SFC的专用模拟软件。估计在不久以后，业界又会出现许多因手机模拟器引发的索赔官司。

●继上期报道的有关GC版FF7的传闻之后，最近又有消息说S-E将把FF7、8、9全部搬上GC舞台。不过从本刊了解到的情况看，上述传言只是玩家的一厢情愿，实现的可能性几乎为零。

●SCEE日前与Guerrilla签订了针对《杀戮地带》(Killzone)的独占协定，不过双方并没有公开协议的具体条款，相信幕后的金钱交易一定不在少数。

●延期近一年之久的GC游戏《瓦里奥世界》已经确定在5月27日于日本发售，但价格未定。

●在日本引起怀旧热潮的Famicom Mini将于6月7日登陆美国。根据任天堂的消息，首发的Famicom Mini共有《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》等9款名作，价格都是19.99美元。

●世嘉将与英国的Imagination Technologies公司合作，在新一代街机基板上继续使用PowerVR技术作为图像引擎。先前的NAOMI和NAOMI2基板也是世嘉与Imagination Technologies的合作产物。

●制作人板恒伴信表示，原计划3月发售的《死或生online》将推迟至今夏推出。而与之相对应的传闻是，DOA的正统续篇《死或生4》将于今年8月登陆魔盒。

●CAPCOM在2004年3月期的结算将由原定的42亿日元黑字变为94亿日元赤字。据称造成亏损的原因主要有两个，第一，软件在欧美市场的销售情况不如预期；第二，一家做金融业务的子公司日前被解散。

特报 SCOOP PSP首款游戏亮相GDC，81家厂商宣布加盟！

本刊美国专讯　面对任天堂所做出的"将在E3上推出一系列令人瞠目结舌的DS软件"的承诺，索尼也不甘示弱，SCEA执行副总裁Andrew House于GDC大会上宣布：目前已有81家公司加入了PSP阵营，其中日本24家、北美23家、欧洲34家。而与之相对应的是，EA、Vicarious Vision等公司更公开表示他们对PSP"兴趣浓厚"，就连一直归属于任天堂阵营的Factor 5也决定转向来自PSP的强烈诱惑。

然而，本届GDC大会上最激动人心的时刻并不是Andrew的豪言壮语，由Digital Eclipse公司公开的第一款PSP软件才是最受人瞩目的焦点。至此，PSP的实际游戏画面终于大白于天下。

据悉，该游戏名为《Death Jr.》，类型ACT，游戏方式类似于Spyro the Dragon和Maximo。根据大会上公布的画面，《Death Jr.》完全由polygon描绘，视点切换自如，角色动作流畅，表现力甚至超越了PS！



↑蕴涵索尼无限梦想的UMD光碟。

在播放完演示录像之后，《Death Jr.》的开发者Chris Charla掩不住激动的心情，他说："Polygon for polygon，PSP的机能绝不逊色于PS2，而且开发平台比PS2更友好，以前在PS2上需要通过软件才能实现的特效，PSP的硬件就可以轻松达成"。

Chris Charla同时指出，Digital Eclipse的第一款PSP软件从接手开发到游戏能够正常运行，只用了两个星期的工作日。而另一个将PS2游戏移植PSP的项目则用了不到四周时间。

无论是《Death Jr.》的精彩画面，还是制作人的大放厥词，这一切都在极力地向世人证明PSP的机能是如此强大。但是从以往的惯例看，厂商在演示硬件性能的时候难免会有水分，记得当初为展示PS2性能所制作的GT4画面就是该系列至今所无法达到的。那么PSP的性能究竟能否像Chris所描述的那样强大呢？PSP难道真的可以移植PS2软件吗？



↑发表演说的SCEA执行副总裁Andrew House。



↓Backbone Entertainment公司的制作人Chris Charla，他所做出的"PSP性能比肩PS2"宣言如同晚神地震一样在业界引起了轩然大波。

带着这样的疑问，记者走访了许多业内人士，而从这些专家口中得到的消息表明，Chris的说法似乎"言过其实"。他们认为，PSP的性能绝对不可能、也根本没必要达到PS2的水平。从技术角度讲，把PS2整合到便携机的大小是极其困难的，就算索尼完成了这一壮举，PSP的价格恐怕也无法令人接受。而最重要的是，作为便携主机PSP没有必要与PS2具备同等的多边形能力，因为掌机的屏幕本身就局限了其对于画面的表现力，即便是分辨率480X272的PSP液晶屏幕。在掌机领域里，单靠硬件机能并不能判定谁是未来的老大，相信索尼对这一点会有更深的理解，毕竟Game Gear和WS的失败例子就摆在那里。

客观地讲，PSP能够达到PS的性能就已经够用了，或者说它是1.5版的便携PS。如果硬要拿PSP与PS2相比，恐怕还有海天之遥远。至于"PSP机能不逊色于PS2"，就是完全不能相信的广告语了——事实上索尼自己也没有这样说过。

尽管如此，PSP仍将具备"跨世纪"的3D处理能力，这一点已经毋庸置疑。业界真正担心的仍然是PSP的电池使用时间以及如何避免震动对光盘读取造成的影响，而这些问题却是索尼迟迟没有公开的。相信在不久以后的E3上，PSP必将以更完成的形态展现在大家面前。

『Death Jr.』的游戏演示画面



↑截止本刊截稿，我们还没有得到《Death Jr.》的清晰画面，请读者海涵。

 硬件 HARDWARE PS3将采用BD-ROM作为媒体!? 索尼期待确立娱乐家电新标准

本刊综合消息　根据日本朝日新闻社ASAHI PC杂志的报道，索尼常务执行役员西谷清近日透露，目前正在开发中，预定2005年以后推出的PS3主机，将倾向于使用跨时代的BD-ROM（蓝光）作为存储媒体。

BD-ROM即Blu-ray Disc，是一种新型的高密度光碟，由索尼、松下等10家占据领导地位的家电公司共同开发。BD-ROM的光盘读取装置使用了一种新型的蓝色激光管，对应直径12CM的光碟（与目前的CD、DVD规格相同），单层容量25GB，双层容量50GB，数据传输速度可以达到36Mbps（4.5MB/S）。格式共分为可重复写入的BD-RE，可单次写入的BD-R，以及不可擦写的BD-ROM三种。

在GDC大会上，BD阵营的各大厂商相继展出了多种BD相关产品，而在最近于德国举办的CeBIT 2004上，BD规格制定组织"Blu-ray Disc Founders"亦明确表示：只读格式的BD-ROM将主要应用于游戏领域。

●在3月25日下午，SCEA的高级开发工程师David Coombes和软件工程师Peter Young针对在PSP开发程序问题做了演讲。他们表示，鉴于PS2曾经给开发人员带来很多困扰，这次SONY提供了一个包装好的"瘦型编程接口"（thin API）。开发人员将不必接触底层代码，只针对这个API编程即可。当然，在减低开发难度的同时，也减低了程序的灵活性，可能这只是为了早期发展作出的权宜之计。Coombes同时提到了声音系统的修正。PSP并不支持7.1声道，而是采用普通的立体声输出，不论是外接音箱还是耳机。视频解码采用H.246，可以播放UMD和SONY记忆棒上的媒体文件，也就是说，自己录制在记忆棒上的一样可以用PSP播放。

●来自互联网络的消息称，原定于今年10月在PS2和GC上推出的RPG游戏《天外魔境3 NAMIDA》，将取消GC版的开发计划，而只发售PS2版本。

●此前业界传闻的1.5版N-Gage日前得到了证实。根据NOKIA在GDC大会上发布的消息，改良版N-Gage将于4月14日向全世界正式发布，今年9月上架销售。新版N-Gage的变化在于简化拨号步奏、改良卡带插槽、缩小主机尺寸等。而它的推出也被许多人视为N-Gage在苦战中的"最后一搏"。

●来自此间的消息称，世嘉人气游戏《J联盟职业球会的创造！2004》将于今年6月末发售，对应主机PS2。



任天堂证实"风之韵2"正在开发中 GC版塞尔达续作犹抱琵琶半遮面

本刊美国专讯　任天堂情报部的青沼英二在GDC大会上再一次向外界证实了GC版《塞尔达传说·风之韵》续篇的消息。在3月24日的大会现场，任天堂展示了一盘塞尔达系列的演示录像，在回顾了系列其它作品之后，记者在屏幕上确凿无疑地看到了"THE LEGEND OF ZELDA · THE WIND WAKER 2"（塞尔达传说·风之韵2）的字样。同时任天堂也肯定了该游戏仍会对应NGC的说法，但是对于游戏发售时间则没有给出明确的答复，他们只是表示会在"2XXX年"发售——不知如此模糊的回答是否意味着"风之韵2"的开发尚处于起步阶段。

另外，任天堂还在大会上公布了塞尔达系列引以为豪的销售数据。自1987年塞尔达系列在FC主机上诞生以来，一共发售过11部作品，其全球累计销量高达4539万套，是游戏史上最畅销的动作RPG。



↑站在讲台上的青沼英二。



↑FC版第一作塞尔达的美版包装。

发售时间	机种	游戏名称	销量
1987年	FC	塞尔达传说	651万套
1988年	FC	林克的冒险	438万套
1992年	SFC	塞尔达传说 众神的三角力量	461万套
1993年	GB	塞尔达传说 梦见岛	383万套
1998年	N64	塞尔达传说 时之笛	760万套
1998年	GBC	塞尔达传说 梦见岛DX	222万套
2000年	N64	塞尔达传说 姆吉拉的假面	336万套
2001年	GBC	塞尔达传说 不思议的木之实 时空之章	396万套
2001年	GBC	塞尔达传说 不思议的木之实 大地之章	396万套
2002年	GBA	塞尔达传说 众神的三角力量&四神剑	189万套
2003年	GC	塞尔达传说 风之韵	307万套



索尼的高端困惑已初露端倪 日媒体称PSX主机空前低迷

本刊日本专讯　先前被久多良木健称为"战略性"商品的PSX主机已经陷入苦战——这是日本财经媒体《周刊ダイヤモンド》在最近发布的消息。该报道指出，尽管索尼一直标榜PSX是日本国内最畅销的DVD播放器，但实际的销售情况却一直不够理想，而这也是索尼迟迟不肯公开PSX的具体销量的原因。更有其它媒体表示，PSX的积压问题相当严重，目前的库存量已经达到15万台，主机生产不得不被迫终止。

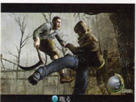
据本刊驻日记者的观察，内置160G硬盘的DESR-5000型PSX的销路还算可以，但是内置250G硬盘的DESR-7000型PSX则少人问津，据称主要原因是价格太贵。


↑PSX是索尼"游戏家电化"理念的产物。



没有CG，没有丧尸，"生4"变革在即 制作人三上真司再次透露新作细节

本刊日本专讯　最近，CAPCOM著名制作人三上真司对媒体透露了一些关于《生化危机4》的最新情报。经过本刊整理，其中的要点如下：1.研制病毒的伞公司依然会在游戏中出现；2.四代比系列其它作品更加注重动作性；3.之前曾有情报暗示里昂感染了T病毒，但是在游戏发售后这项设定可能会被修改；4.游戏中绝对没有丧尸；5.存在可以被玩家操作的第二主角，不过他（她）并没有在以前的作品中出现过；6.冒险舞台分为室内和室外两部分，玩家可以进入村中几乎所有的建筑物；7.解谜要素依然健在；8.游戏中不会出现任何CG画面，完全由即时演算表现；9.通关时间在10至15小时之间。



↑街霸版生化！？里昂一脚将敌人踢飞。

除此以外，三上真司还向媒体重申了游戏的发售日仍然"大约在冬季"，但是对于记者提出的"4代是不是最后一款独占GC作品"的提问，一向态度坚决的三上真司却避而不答。



CAPCOM关闭东京开发部 解聘员工被其它公司吸纳

本刊日本专讯　来自此间消息称，CAPCOM日前关闭了他们设在东京的开发分部，而PC部门的大部分员工和曾开发《混沌军势》的第8工作室也一同脱离了CAPCOM。至于其中的原因，据分析有两种可能：第一，他们开发的游戏不挣钱；第二，这些制作所都是由冈本吉起设立的，在冈本离开CAPCOM以后，这些小组也基本处于待工状态。根据业内人士透露的说法，这些被CAPCOM扫地出门的制作人主要流向了冈本的新会社GAME republic、任天堂东京分部和NAMCO等其它一些公司。



"PlayStation2可以玩到2010年" 索尼放出豪言为PS2玩家打气

本刊美国专讯　SCEA高层最近放出豪言称："PS2是可以玩到2010年的主机，现在它的销量只是其最终销量的1/3！"不过对于目睹过业界风雨的玩家而言，恐怕没有几个人会真正相信PS2还能再卖出两个7千万台。显然，索尼并不希望PS3的消息分散玩家支持PS2的信心，他们还期望DQ8、FF12等大作能够为自己打下更大的江山。不过PS2日后与PS3并存的局面倒不难想象，这就像今天的PS2和Psone一样。如此看来，说"PS2能够用到2010年"也并非夸大其词。


↑足够吓人「敌4」新怪兽！

●2004年3月19日晚6:30至8:30，在北京理工大学的中心教学楼一层会议厅，IGDA（国际游戏开发者协会）北京分会组织召开了该分会第二次活动，即由Virtual Light公司的CEO Justin Evans（贾斯汀·伊文斯）先生作的题为"An Introduction to Conceptual Design"（《概念设计简介》）的公开讲演。除了IGDA会员参加外，北京理工大学的很多相关专业的学生和老师也到场听会。

贾斯汀先生结合一些图片幻灯向广大听众简要解释了概念设计的定义、六条主要原则和六种形式以及学习、教授、练习概念设计的方法，还对概念设计工作的重要性、如何建立公司的概念设计部门等问题进行了简要介绍。广大听众对讲座反映热烈，会后提问积极踊跃。

●由MONOLITHSOFT小组开发，NAMCO代理发行的《异度传说 第二章～善恶的彼岸》将于6月24日在日本发售，定价6980日元。

●为了排除BUG而未能在3月25日发售的GBA游戏《星之卡比 镜之大迷宫》将延期到4月15日推出，价格仍然是4800日元。



欧版《生化危机：爆发》取消在线功能 CAPCOM无奈决定令玩家心灰意冷

本刊欧洲专讯　欧洲CAPCOM日前做出了一项令玩家失望的决定：预计今年9月在欧洲发售的《生化危机：爆发》将取消在线功能。一位不愿透露姓名的CAPCOM员工表示："在欧洲推广在线服务比日本和北美更困难，其中最显而易见的难题就是如何协调各地服务商之间的不同语言。"



↑这样的场面将是令人尴尬的。

由于《生化危机：爆发》的最大卖点就是连线作战，取消在线功能对于期待依旧的玩家而言是无法想象的。为了平息玩家的抵触心理，CAPCOM决定在单机版"爆发"中强化游戏者与CPU角色的协力系统，CPU角色除了可以帮助玩家抵御丧尸攻击、提供药品等援助以外，还将帮助玩家爬上以前单人无法达到的平台、屋顶等场所。

CAPCOM表示，"即便不能对应网络，游戏中的5个精彩章节依然对得起玩家购买该游戏所支付的费用。"不过CAPCOM的补偿和承诺显然不能让所有玩家重拾信心，最近就有网友在相关游戏的BBS上留言称："取消了在线模式的《生化危机：爆发》已经不值得期待，与其买它还不如玩GC上的单机'生化'！"



首款3D拳皇公布三位新角色 老玩家却表示个性八神最重要

本刊日本专讯　由SNK Playmore制作，KOF系列的首款3D作品《KOF MAXIMUM IMPACT》日前公布了三位新角色。根据游戏官方网站的消息，这三位角色分别是兄弟关系的"晓之恶魔"Alba Meira(兄)与"宵暗之魔主"Soiree Meira(弟)，以及一名女性角色"鲜丽之暗杀者"Lien Neville。不过对于至今仍追随KOF的铁杆而言，增加新角色固然是一件好事，但他们最关心的仍然是草稚、八神等老角色的张扬个性能否在3D世界中重现。

该游戏目前预定2004年7月发售，对应平台PS2，价格不明。



↑Alba Meira（左）使用自创的中国拳法，Soiree Meira（中）的流派为卡波耶拉，Lien Neville（右）则是杀人空手道和投掷暗器的专家。

●3月18日～4月2日与业界相关的数字

1019——根据美国著名连锁商EBgames透露的消息：任天堂将在今年6月8日推出GC用1019格超大容量记忆卡，价格29.99美元。尽管该消息并未得到任天堂的官方证实，但是EBgames表示1019格GC记忆卡的预约活动已于近日展开。GC记忆卡的最初容量为59格，后来由于游戏所需记忆容量不断增加，任天堂又推出了251格记忆卡。

3,500,000——在日本表现平平的《灵魂能力2》却在欧美市场大行其道。根据NAMCO发布的消息，由于欧美玩家反响强烈，《灵魂能力2》在三部主机上的全球总销量已经突破350万套。

3——在英国《独立报》所做的"孩子们最想要的50种玩具"的调查中，微软的Xbox Live排在第3位。据接受调查的孩子们表示，他们之所以选择Xbox Live是因为网络游戏充满神奇，而且大家都相信微软会提供全世界更好的在线服务。该榜中排在第4位的是Apple的MP3随身听iPod，索尼的机器狗AIBO则排在第13名。

250——英国任天堂将于4月2日至4月25日对购买GC和GBA的顾客返还250英镑的购物卷。该活动名为"任天堂千万英镑大返还"，除了对应游戏主机和软件以外，在任天堂的主题公园中同样有机会得到返金卷。



10——SCE日前宣布他们将在今年内推出10款对应EyeToy USB摄像头的游戏。EyeToy是索尼着眼LIGHT USER的前卫创意。在2月14日情人节于日本发售的《EyeToy：Play》的出货量为14万套。

1,000,000——日本销量近百万的《战国无双》即将于5月在美国发售，稍后一些的6月在欧洲发售。光荣表示，《战国无双》在欧美市场将委托EA代理发行，其销量目标是100万套。

6,800,000——与上述消息相对应的是，由光荣推出的"真·三国无双"系列已经在全世界范围卖出了680万套！由于该系列的异军突起，光荣也一跃成为日本获利率最高的游戏厂商。

0——史克威尔美国音乐会《Dear Friends：Music from Final Fantasy》的门票在短短两周内便全部告罄。本次音乐会预定5月10日在洛杉矶迪斯尼音乐厅举办，由FF音乐之父植松伸夫筹划，门票在3月5日开始接受订购，票价分为40美元（二楼席）、60美元（普通席）、120美元（贵宾席）三种档次。

4,000,000——史克威尔+迪斯尼的杰作《王国之心》已经在全世界范围卖出了400万套。其中日本123万套，美国200万套，其余的82万套则来自欧洲。目前2代开发正在紧锣密鼓地进行中。

SONY的舞台：CeBIT一瞥

本刊德国专讯（记者：HY）全球最大的电子展CeBIT于三月中旬在德国汉诺威举行。作为电子产业新贵的游戏业，此次也有众多知名厂商参展。原以为八十万观众会令各家游戏公司各显神通，血战一场；谁知任天堂的退出，微软的低调，和中小游戏公司的疲软，令SONY独占鳌头，无可争议的成为此次大展游戏产业的主角。



↑重型卡车是索尼的移动展台

展会上，SONY涉足网络、通信、娱乐等各个行业，且都有不俗表现。展厅外部，SONY别出心裁的在一辆重型卡车上摆出了游戏试玩区。在试玩区中，更是摆出了最受欧洲人喜爱的体育竞技类游戏。展区内部SONY则以"生活"及"互动"作为本届CeBIT的主题。在日美市场红得发紫的EYETOY，在欧洲同样风光无限。随着电视夸张的广告，EYETOY连续几个月在各大超市销售排名榜首。据记者在各大城市的卖店所做的调查，第一季度一半以上购买PS2主机的玩家都是冲着EYETOY来的！而SONY最新发布的"SINGSTAR"（歌星）更是把玩家的热情调到了顶点。"SINGSTAR"需要配备SONY的专用MIC，机器会根据演唱者的音色及技巧评分。除了单人演唱外，游戏还具备VS模式，玩家可以通过两个MIC比试一下，谁才是真正的SINGSTAR。这个游戏在SONY的游戏展区最为抢眼，试唱的观众络绎不绝，就连不满5岁的孩子也玩得兴致勃勃。笔者也有幸等到了3分钟的试玩时间，可是谁知1分钟没到就有观众在一旁催促，"对不起，时间快到了，请您给我好吗？"



↑场面宏大而壮观的SINGSTAR试玩区。



↑灯光别异的EyeToy展区始终有美女相伴。

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

1 实况世界足球·胜利十一人7



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——

上期 3

计票 649

2 最终幻想10



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

上期 1

计票 591

3 最终幻想8



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——

上期 2

计票 577

4 真·三国无双3



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——

上期 5

计票 514

5 零·红蝶



机种：PS2
类型：AVG
厂商：TECMO
其他：——

上期 6

计票 441

2004年第10期（统计时间2004年3月17日—3月30日）

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	黄金太阳	GBA	RPG	NINTENDO	—	472
7	鬼武者	PS2	ACT	CAPCOM	—	389
8	战国无双	PS2	ACT	KOEI	—	351
9	最终幻想X—2	PS2	RPG	SQUARE	—	324
10	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	305
11	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	297
12	真·三国无双3猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	285
13	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	274
14	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	257
15	鬼武者3	PS2	ACT	CAPCOM	—	222
16	口袋妖怪·火红	GBA	RPG	NINTENDO	—	210
17	恶魔城·晓月圆舞曲	GBA	ACT	KONAMI	—	189
18	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	175
19	忍	PS2	ACT	SEGA	—	144
20	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	141



本期至统计截止共收到有效选票1545张。

★恭喜！本期"胜利十一人7"终于打破了N久以来一直由FF8、FF10和黄金太阳轮流霸占的榜首宝座夺得了冠军！应了上期所言："零·红蝶"也杀入了前5，看来上次电击中对MOTO君的专访有了一定的作用？鬼武者3首次登上电玩榜，这是款好游戏，推荐有PS2的朋友都不要错过！ 责编/龙哥



筑波最期待中文PS2游戏排行榜

本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到筑波指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"筑波最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由筑波电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

本期TOP5

本期共收到有效选票993张
统计时间2004年3月25日－3月30日

名次	游戏	票数
1	最终幻想10	201票
2	鬼武者3	104票
3	最终幻想11	91票
4	王国之心	89票
5	真三国无双・帝国	84票

——筑波PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

城市	店名	地址	位置	电话
上海	二百永新	上海市淮海中887号二百永新正门口	大门口玻璃房	64742894
上海	徐家汇港汇店	上海华山路2118号港汇广场	地下1楼美亚店内	64070622
广州	中华广场	广州市中山三路33号中华广场首层1067铺		
广州	天河城	广州市天河路208号首层1106铺		

— 本期筑波最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 —



北京 孙栏月

地区	姓名	地区	姓名
四川	徐光杨	上海	周伊冰
上海	陆晓乐	广西	张竟
广东	林声彦	新疆	刘祖光
辽宁	兰威	北京	白韬
湖南	祁路	昆明	黄昕鹏

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由筑波公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

PS2背包（一名）
PS2万花筒（十名）



北美家用机软件月间销售排行榜

名次	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	最终幻想・水晶编年史	GC	NINTENDO	A・RPG	2004年2月	243380
2	街头NFL	PS2	EA	SPG	2004年1月	167935
3	银河战士・零点任务	GBA	NINTENDO	ACT	2004年2月	151807
4	极品飞车・地底狂飚	PS2	EA	RAC	2003年11月	120155
5	007得与失	PS2	EA	ACT	2004年2月	115944
6	JET LI・RISE TO HONOR	PS2	SCEI	ACT	2004年2月	104084
7	诺拉斯战士	PS2	SCEI	RPG	2004年2月	101684
8	HALO	XBOX	MICROSOFT	FPS	2001年11月	88979
9	MOFIA	PS2	TAKE 2	SLG	2004年1月	88473
10	007得与失	XBOX	EA	ACT	2004年2月	88038

日本家用机软件两周销售排行榜

名次	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	鬼武者3	PS2	CAPCOM	ACT	2月26日	379804 总:466145
2	口袋妖怪・火红/叶绿	GBA	NINTENDO	RPG	1月29日	136615 总:1694345
3	怪物猎人	PS2	CAPCOM	ACT	3月11日	126400 总:126400
4	战国无双	PS2	KOEI	ACT	2月11日	103454 总:949614
5	FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟	GBA	NINTENDO	ACT	2月14日	102361 总:279031
6	世界足球・胜利十一人7 国际版	PS2	SCEI	SPG	2月19日	98492 总:446470
7	SD高达G世纪SEED	PS2	BANDAI	SLG	2月19日	75584 总:382138
8	街道BATTLE2・CHAIN REACTION	PS2	元气	RAC	2月26日	52598 总:52598
9	忍者外传	XBOX	TECMO	ACT	3月11日	39935 总:39935
10	最终幻想10-2 国际版+最终任务	PS2	SQUARE・ENIX	RPG	2月19日	34581 总:206070

日本街机游戏最新排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型）	投币率
1	育成足球2002-2003	(naomi2、sega、slg)	56782
2	世嘉四人麻将・网络对战版	(naomi2、sega、tab)	19149
3	头文字D ARCADE STAGE VER.3	(naomi2、sega、rac)	16986
4	龙之编年史	(system246、namco、slg)	13910
5	麻将格斗俱乐部2・日本职业麻将联盟版	(不明、konami、tab)	11142
6	太鼓的达人5	(system246、namco、act)	10339
7	AVALON之匙	(naomi2、sega、etc)	9583
8	机动战士Z高达・奥古对提坦斯	(naomi、capcom、act)	8516
9	VR战士4 进化版	(naomi2、sega、act)	6312
10	KOF2003	(naomi2、snk playmore、ftg)	5582

日本家用机新作期待排行榜

名次	游戏名称	（机种、厂商、类型、发售日）	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2、SQUARE・ENIX、RPG、未定	4489
2	最终幻想12	PS2、SQUARE・ENIX、RPG、2004年夏	4007
3	勇者斗恶龙5 天空的新娘	PS2、SQUARE・ENIX、RPG、2004年3月25日	3408
4	超级机器人大战MX	PS2、BANPRESTO、S・RPG、2004年5月27日	2767
5	合金装备索利德3	PS2、KONAMI、ACT、2004年	1950
6	王国之心2	PS2、SQUARE・ENIX、A・RPG、未定	1299
7	生化危机4	GC、CAPCOM、AVG、2004年冬	1272
8	MOTHER3	GBA、NINTENDO、RPG、未定	1012
9	山脊赛车4	PS2、SCEI、RAC、2004年	933
10	真・三国无双3 猛将传	PS2、KOEI、ACT、2004年3月18日	896

无双报道

无边无尽的大海正在等待着
继承了新一代梦想的勇士们的到来

虽然从心底期望快乐的日子能够继续，但是…

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN IV

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2004夏预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：—

传说苍茫

新的『幻想』故事从『I』的150年前再次开始——

『幻想水浒传IV』故事将回归原点

SuikodenⅣ Returns its own Roots



最初，世界上有了“黑暗”。
“黑暗”生存了
很长、很长的一段时间。

在这漫长的期间，
“黑暗”由于无尽的寂寞
陷入了痛苦之中，
最后，终于流下了“眼泪”。

从“眼泪”中诞生出了一对兄弟，
分别是“剑”和“盾”。

剑说自己可以将一切劈开，
盾回答自己可以使任何东西免受伤害。



于是，这两人开始争斗。
这场战斗整整持续了7天7夜。

“剑”把“盾”劈开，
“盾”将“剑”粉碎。
“剑”的碎片化成了天空。
“盾”的碎片化成了大地。
战斗的火花变成了星星。

而装饰“剑”和“盾”的
27个宝石变为“27枚真之纹章”，
世界开始了运转。

——引自《创世物语》

那是…“赎罪”与掌管着“宽恕”的纹章

自1995年春『幻想水浒传』第1作发售九年后，以大海为舞台的最新作『IV』终于登场了。该作的时代背景设定在『I』之前150年的世界，讲述了一个该系列最古老的故事。今年夏天，我们将追溯“无人知晓的过去”，寻找与“现在”相连的线索。现在，就在大家出发冒险之前，探索新放出的画面和情报，踏入隐藏着无数秘密的『幻想』世界的深渊吧。

罚之纹章

RUNE OF THE PUNISHMENT





作为地方领主的儿子挑起了争斗



Snowe Vingerhut

斯诺·维加福特 (19)

眉清目秀,容貌俊朗，自小便接受良好的教育。既是维加福特家族的继承人，也就是雇佣身为孤儿的主人公当仆人的地方领主，也是盖恩骑士团的训练生，时刻严格要求自己，并对无亲无故的主人公非常关照。可见性格是非常随和，而且非常善良。应该会是个人气极高的角色。

“不安？你在说些什么。为了盖恩而奉献自己力量的时刻好不容易才到来，难道这不是你盼望已久的事情吗”

性格沉着冷静骑士团团长最好的辅佐者



Katarina

卡特琳娜 (30)

盖恩国东部的拉兹利尔地区，盖恩惟一的海上骑士团副团长。不论遇到任何状况都能保持沉着冷静的状态，一直从旁支持着团长古莱保卫拉兹利尔防备他国来袭。魔法能力极强，自己也在持之以恒地不断磨炼，可以说是一名出色的骑士。本作中，她会有十分出色的表现。

“即使拼上我们盖恩海上骑士团的名誉和我们的生命，也决不能让卑鄙的海盗登上陆地，大家一定要拼死奋战！！”

具有坚强的意志统领盖恩骑士团的团长



Glen Cott

古莱·柯特 (53)

率领盖恩骑士团的团长，同时也是主人公等训练生的教官，性格刚直，为人正派，责任感也很强。近来，拉兹利尔不仅频频受到海贼的袭击，凶暴的怪物也不断出现。为了保护商船的平安，古莱义不容辞地担负起了护卫的责任。可以说，他属于一种灵魂人物，绝对的英雄。

“混蛋！船长怎么能丢下部下自己逃走呢！！身为船长一定要和自己的船共存亡到最后一刻，否则怎么对得起所有船员!!”

在世界各地旅行为了实现大商人的梦想而奋斗



Chiepoo

齐普 (?)

从外表上来看，长着猫耳朵的齐普应该是异族的年轻人。他梦想着有朝一日可以成为大商人(猫?)，一边在世界各地旅行，一边努力地工作。为了实现自己的梦想，不管多辛苦也不退缩，总是乐观积极地面对自己的人生。他究竟会以怎样的形式与主人公相遇呢，真令人期待啊！

“就算是年轻人也不能说什么‘办不到、不行’之类的话。总有一天，我要成为全世界数一数二的大商人。为了梦想再苦再累也不怕。”



人物

『幻想水浒传IV』故事将回归原点

SuikodenIV Returns its own Roots

继承罚之纹章在历史中刻下自己的足迹

Hero 主人公(?)

这个年轻的小伙子就是本作的主角，即是玩家的分身，也是左右《幻想IV》世界命运的重要人物。玩家可以根据自己的喜好为他起名字。他没有任何亲人，一边在斯诺家做仆人，一边和斯诺一起在盖恩骑士团接受训练。随着故事的进展，身上寄宿了真之27枚纹章——“罚之纹章”。



↑对孤儿出身的主人公而言，盖恩大概已经成为他的故乡了吧？



↑虽然主人公与斯诺的关系就像兄弟一样，但改变的一天迟早都会到来……

超越时间 在大海母亲的引导下 108颗命运星在世间相逢

生在宿命之星下的人们 『幻想水浒传』的魅力

虽说“深奥的剧情和个性的角色”如今已经成为了RPG类型游戏的代名词，但“包括主人公在内的108名角色”和“宿星”这两大要素却使《幻想水浒传》与其他的作品划清了界限，成为了该类型游戏中的佼佼者。当《幻想》中的世界战火四起之时，感受到时代变迁的107个伙伴就会在各自宿星的引导下集结起来，与主人公一起对抗强大的力量，主人公等人，也就是108星磨练战略的地方叫做“根据地”，随着故事的发展，还会逐渐增加锻冶店、道具店、浴池等设施，这也是游戏的一大乐趣。

←《幻想》系列的主人公似乎天生就具有吸引众人的魅力。

108星——Keyword

本作是以我国的四大名著之一《水浒传》为主题的游戏。在天魁星的宿命下出生的宋江是个重义气、有勇有谋的好汉，故事讲述了107个背负着宿命星的英雄以梁山泊为根据地，在宋江的带领下共同实现自己抱负的故事。

当平稳的生活突然发生翻天覆地的变化时，不同的人集合在了一起。指引他们的是肉眼所看不到的“宿星”。本作讲述了一群不向残酷命运屈服，在逆境中奋斗的人们的故事，同时这也是该系列最大的魅力之一。获得伙伴们坚定不移的信赖后，新主人公所面临的将会是一条怎样的道路呢!?

走近继承志向的人们
——从《幻想》系列的未来到过去——



挚友……但是，主人公与斯诺之间的关系究竟如何?

主人公与斯诺之间保持着一种既是朋友又是主仆的微妙而复杂的关系。长时间以来，他们一直以“挚友”的身份彼此真诚相待，一起在盖恩骑士团中接受训练互相竞争。可是斯诺的“如果这种快乐的日子能够一直持续下去就好了”这句台词却令人联想到了别离的必然结局。也是命中注定，这两个人必定会失去现在的幸福与快乐……那么主人公与斯诺之间是否也会像《Ⅱ》的主人公和乔伊那样，彼此信赖的关系完全崩溃甚至于最后互相敌对呢?真不希望这样的悲剧发生，可是事实又是怎样的呢?只有等待那天的到来。





《Ⅱ》的主人公　乔伊



关于盖恩骑士团以及过去的骑士团……

“骑士团”一直是《幻想》世界中一个重要的组成部分。这次主人公所属的盖恩骑士团是一个海上骑士团。说不定玩家将会遇到不同于陆地战的全新概念战斗吧?提起其他的骑士团，相信很多人都对《Ⅱ》中的玛齐尔达骑士团记忆犹新。那么，在《Ⅳ》中是否也会有像与骑士团的志向背驰而行，参加主人公率领的同盟军卡妙和麦克罗特福这种，将自己的意志贯彻到底的人出现呢?



卡妙　麦克罗特福

玛齐尔达骑士团



↑一每天驾船在近海地区巡逻也是盖恩骑士团的重要任务之一。





人?人类!?齐普令人关注的真正身份

《幻想》是个广阔、充满地方文化和特色、生活着各种各样种族的游戏。除了人类外，还有叫做“格布鲁特”的种族以及半兽人。这次登场的齐普就是一个异族角色，他会不会是一个像《Ⅲ》中鸭人出身的乔中士那样值得信赖的伙伴呢……?



乔中士



↑和主人公一起的齐普，他的目的到底是什么呢?

「勇者斗恶龙」系列 万众瞩目的最新作 终于即将登场！



勇者斗恶龙VIII

PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：未定	
	类型：RPG	价格：未定	监制：堀井雄二

自去年8月发表以后历经了7个月的沉寂，期待中的续报终于公开了。虽然上次我们见到了主人公、小镇和战斗的场面，不过这次又有4名和主人公一起旅行的新伙伴登场啦。而且，只要购买即将发售的《勇者斗恶龙Ⅴ》的话，还可以看到未公开的影像哦，想提前知道新情报的人绝对不要错过哦！

勇者和一起旅行的伙伴们形象大公开！

《勇者斗恶龙VIII》的世界是一个360度全多边形的世界！！自这条冲击性的报道公布经过数月以后，众人期待中的最新报道终于登场了。这次，厂家放出了与新公开的主人公一起旅行的伙伴们的插画和游戏画面，以及标题Logo(本次的插画当然也是由鸟山明大师精心绘制的！！)。这次，我们就对插图和Logo的醒目部分进行一次细致的剖析。真的好想和他们一起旅行啊！！



洁西卡充满力量和自信的眼神给人留下了深刻的印象，从外表来看她应该是个活泼的女孩。战斗的时候会使用腰上挂的鞭子吗？另外，她左手拿的道具也非常引人注目。

这是？ 左手持着类似魔杖的东西，腰间挂着鞭子，从这上面推测，洁西卡和过去登场的巴巴拉（VI）、比安卡（V）或玛莉贝尔(VII)属于同一个类型，相信很多男性玩家一看到她，就会联想到"我的野蛮女友"吧！？



毫不费力地将巨斧使用自如，看来他拥有相当大的力量吧？脸颊和手臂上的伤疤，大概就是他屡经沙场的证明……

这是？ 从他手中的巨斧和身上的装束，很容易让人联想到樵夫。他究竟为什么会加入主人公的队伍呢？会有什么原因呢？

勇者指引下的4个人的身份大预想

标题Logo特别检索 之二

关于2只凤凰……

这些能令人联想到公主皇冠的花纹，仔细看的话还可以找到凤凰（？）的图样。这么说，受诅咒的公主与不死鸟之间也有关系吗！？



天空海洋大地与被诅咒的公主

标题Logo特别检索 之三

关于被诅咒的公主…

天空、大海和陆地是主角一行人乘坐马车、船等交通工具去冒险的地方，这很容易想象。但最后那个被诅咒的公主又是谁呢！?洁西卡怎么看也不像是被诅咒的样子……不过，这位公主在《勇者斗恶龙Ⅷ》的故事中必定占有重要的位置！！

发现马车！

自从在《勇者斗恶龙Ⅳ》上登场以来，“马车系统”就已成为了游戏中不可或缺的重要元素之一。这次的《勇者斗恶龙Ⅷ》中自然也少不了这个系统，玩家可以利用该系统切换队伍成员以及代替帐篷。

Torode 特洛迪

难道是外星人吗!?



尽管外表看起来特洛迪像是一个怪物，不过其实也是我们的伙伴呢！从他那一身旅行者的打扮上看，应该会和主人公一起旅行吧。

这是？ 绿色的皮肤、紫色的嘴唇、尖尖的耳朵、短短的腿……他究竟是怪物还是另一个星球的人呢。画面上的那个小动物是主人公饲养的宠物老鼠吗！？

Kukule 库库鲁

在英俊又略显冷漠的外表下……



他帅气的笑容是为谁所展现的呢。他握剑的姿势看上去像是一个华丽的剑术师，不过从服装上看又令人感到有一种高贵的感觉。他的身份究竟是什么呢？

这是？ 剑鞘挂在右边，左手持剑，可以猜出来这绝对是个厉害的角色！！红白相间的服装颇有格调，难道说他是个王子吗？

SILENT HILL THE ROOM

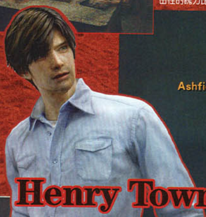
寂静岭4·房间

美丽和污浊、狂野和热爱、人间和异世界。各种不同的要素交错混杂，没有任何作品可以仿效，构筑起一个独特世界的《寂静岭》系列即将推出新作。从图片上，我们已经可以感受到那种恐怖异样的气氛了。

一↑平时熟悉的风景突然被染
和铁锈的质感均给人留下了强
击性的魄力比以前的作品有过之

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.6.17
	类型：AVG	价格：6980日元	其他：——

今年1月首先在北美发表的人气恐怖冒险系列最新作《寂静岭4》即将在日本发售了。新作仍然和以前的作品一样，保持了那种被封闭在浓雾与黑暗中的世界观，而这款采用新角色和设定制作的《4》的关键词正是副标题“room”。以被封闭的房间为舞台，充分描绘出有限空间的闭塞感、慢慢侵蚀人心的疯狂以及人类在极限忍耐状态下的心理，从而充分展现出《寂静岭》的风格以及突破性的全新恐怖感觉。由这两个人编织而成的故事即将上演。这次必然会有不同以往的特殊经历，和更加恐怖的……



故事
年龄25岁的
两年
Ashfield小镇公寓的
轻易不
看起来非常

亨利
Henry Townshe





↑一这个从墙壁中冒出来的幽灵脸上似乎充满了痛苦与怨恨。虽然外表看起来像是个女性，但却让人感到不寒而栗，尤其是她的动作……



GHOST

幽灵的存在是本作与
大的不同点之一。与那些
怪兽不同的是，这些幽灵
觉到存在着“人类”的气
样的敌人，也许将给玩家
次的恐怖吧！



↑一被封锁的房间。洗手间墙壁上的洞穴究竟会通向哪里呢？



一红色的墙壁上浮现出无数个孩子的影子，充满了令人窒息的压迫感，这种感觉实在是恐怖。

ROOM 房间

位处Ashfield小镇的302号室，这就是《4》的舞台，故事也是以这个房间为中心展开的。这个房间和既是大标题又是贯穿该系列舞台的“寂静岭”有何关系呢？在一切真相尚未明朗之前，我们也只能猜测这里将成为故事的核心。



一经过岁月流逝所侵袭的房间，连一盏普通的台灯也令人觉得非常不自然。









↓隐藏在白色的被单下的东西会是曾经在『2』中出现过的那个怪物吗……

↑从尸体上生出来的某种怪物、双手沾满血的服装模特……恶梦。

CREATURE 怪物

和以前一样。……不，应该说比以前更异样！新作又有许多造型离奇的怪物登场。这些拒绝交流，无机质的异形们不带一丝感情地向你袭来，为游戏增添了更多恐怖。

BATTLE 战斗

虽然乍一看，战斗画面和前作并没有太大差别，但画面上方的显示槽却非常引人注目。除此以外，道具等东西在画面上也会显示出来。比起以前的作品，动作要素变得更加鲜明强烈。



↑与『3』中的双头犬非常相似的豁狗一样的敌人。



↑双足行走的怪物，行动迅速，拥有无法想象的敏捷行动力。

无限的恐怖将造访这间被封闭的房间



故事的女主角
20岁出头的普通女性
从亨利搬来以前
就住在隔壁的303号室
职业不明
性格稳重
但也有软弱的一面

艾琳·高尔文 Eileen Galvin

↑浑身伤痕的艾琳，痛楚的面孔和鲜艳的口红对比鲜明。到底发生了什么事……！？



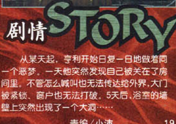
↓亨利在房间中以及洞穴对面究竟看到了些什么呢，也许这些都是恶梦的延续吧。



↑翻着白眼，脸上布满血管的男性，看他的表情似乎在笑，全身流露出疯狂的感觉。







山冈P讲述『4』的秘密

山冈　新作改变了以前作品的风格，转而以一个房间为舞台。然后，浴室里突然出现一个大洞，主人公迫于无奈进入了这个洞。洞的对面等待着他的是一个像"里世界"一样离奇古怪的世界。在那里，他将遭到怪物和幽灵等各种敌人的袭击。幽灵与怪物不同，是一种完全无法打倒的对手。玩家虽然无法操作邻居艾琳，但不管是走出现实还是留在异世界，她都是一个关键性的重要角色。本作沿袭了该系列游戏一贯的恐怖叙事手法，但也添加了全新的要素。相信欣赏《4》恐怖风格的玩家，以及该系列的饭斯们都能在这里找到属于自己的乐趣。

■山冈 晃

亲手创作了《寂静岭》系列的所有音乐，从《3》到《4》一直担任监制一职，并在《Beatmania》系列中创作了多首乐曲，是制造恐怖气氛的高手。

剧情 STORY

从某天起，亨利开始日复一日地做着同一个恶梦。一天他突然发现自己被关在了房间里。不管怎么喊叫也无法传达给外界，大门被紧锁、窗户也无法打破。5天后，浴室的墙壁上突然出现了一个大洞……

你能体会这个游戏的优秀之处吗!?

足球行家青睐的超专业级足球游戏登场了！精心制作的内容非常精彩，但更棒的是价格只要3980日元，很轻松就可以买回家哦！



游戏形象代言人
现役日本国家队队核心
中村俊辅



Football Kingdom

足球王国

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004.5.27
	类型：SPG	价格：3980日元 其他：——

这是一份送给目前对足球游戏还心存不满的人们的礼物！一份能让我们充分享受更高的自由度，彻底沉浸于足球世界的美妙感觉的礼物！该游戏更请来了日本队核心超级天才中场中村俊辅作为形象代言人，为的就是通过中村俊辅超高精度的传球表现出游戏中“传球的趣味性”。使用FREE PASS键来随心所欲地传球的乐趣，只有在这个游戏里才能体会到！当然，游戏中球场和球员都用真名登场，另外解说员由业内著名人士仓敷保雄和风间八宏担任，这样的阵容相信一定会得到球迷们的认可。





←怒涛般的攻击场面，在门前的大魄力进攻画面。







↑通过某足球游戏而著名的某球员的
单靠这种动作就能进球吗？看来不是
起码要非常熟悉才可能成功。

←这是用脚后跟动作过人的场面，
会表现得十分细致。

足球的精髓就在这里！

选手和球场当然都是真名登场！

通过JFA公认，日本国家队的选手们都是用真名登场。另外活跃在欧洲各豪门俱乐部的明星们也都使用真名。通过精心制作的外表简直和真人毫无二致。另外就连球场也是经过精心制作的，日本各主要球场都是按设计图纸精密再现而成。不知游戏的品质是否能够匹配得起呢？

↑阿根廷队的合影，你能认出谁是谁吗？

超级球星们的同场竞技！

↑巴西的双R：里瓦尔多和罗纳尔多，和扎祖和特雷泽盖等其他著名球星也会登场哦！

←巨大球场里的观众，由于激烈的比赛而变得疯狂，这个球场好像就是米兰的著名球场……

↑漂亮的球场草皮，在这上面才是充分显示足球技巧最高水平的地方！

华丽的球场草皮！

通过新AI开发的游戏能再现足球的魅力吗？

这个游戏最大的特征就是通过"优势领域系统"优化而成的新AI，可以完全再现球场上的真实动作。而且玩家没有操纵的队员会根据队员的跑位情况和场上局势等做出自己的判断，并根据判断来做出下一个动作。比如潜伏于对方后卫线附近伺机造越位，或是突然拉边，吸引对方的注意，为带球队员制造跑位路线或是直接套边等，对于比较了解足球的人来说，这些战术运用起来会十分得心应手。可见，这款游戏是针对真正懂足球的人设计的。在这一点上，它和《胜利十一人》系列的着眼点是完全不同的。这款游戏似乎更注重在游戏中的战术组合，以及在比赛中的整体意识，而不再是个人能力表演。

定位球的策略……

↑发定位球的时候先对每个球员的行动进行细微的设置。

↓从球上跑过去然后由后面的队员一脚怒射！这种战术也是可以实现的。

↓前面的队友正在往对方的后卫线里切，快直塞！

↑对于正在做重要动作的选手会有箭头标明，一定要注意他的动向！

↑反越位成功！直接就是一个单刀！画面上的箭头在显示边路队员的行动。

到了这里几乎就等于进了!!

↑到了这个地步所剩的就是要冷静地面对门将了。

要了解各个选手的特点!!

每一名足球选手都有自己擅长的特点，熟悉他们的特点，并加以合理地运用，就会有绝佳效果。比如有一名在门前感觉很好的前锋，就可以围绕他来制造空间并为其提供进攻机会。在游戏里更要充分利用球员的特点来制定战术，这才是真正的足球！

特殊能力名	选　手	特　　征
中场调度家	沙维，中田英寿	在中场偏后的位置精准地分球的司令塔
钻石	内德维德	全场飞奔的全能球员，从攻击到防守都能做出贡献
影子前锋	劳尔	在前锋身后做支援，有机会时果然上前进攻的队员
辅助前锋	柳泽敦	不仅固定在锋线上攻击，还擅长牵引空间为同伴制造机会
艺术家	罗伯特·巴乔	在锋线稍后的位置上拿球靠高超的技术来创造机会
传中目标	科勒	利用自己的身体优势在前线靠接应头球来打击对方
自由门将	川口能活	守备范围广阔，果断地出击阻截对方的传球

豪华的制作人员是对游戏的强力支援

为了制作出真正的足球游戏，该游戏特地集结了超豪华的制作人员。可以说是日本足球迷必看的节目，"FOOT"也给予了制作组很多帮助，完全忠实地再现了最新的足球理论。

胜负的关键是!?

↑比赛后风间八宏将会对比赛中的重点攻防做出详细讲解。

业界名人建议团

风间八宏（足球解说员，桐阴横滨大学队主教练），衫山茂树（足球新闻记者），仓敷保雄（足球解说员），幸谷秀巳（原竞技马德里青年队主教练，持有西班牙足协承认的教练员资格），中山淳（日刊《世界足球》总编），中京大学长谷川研究室（体育影像处理工学）。

ハリー・ポッターとアズカバンの囚人

哈利·波特～与阿兹卡班的囚徒



继《哈利·波特与魔法石》、《哈利·波特与密室》之后，《阿兹卡班的囚徒》也终于游戏化了，即将在PS2、GC以及GBA上登场哦！！

PS2	厂商：EA	发售日：2004.6.26预定	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

GC	厂商：EA	发售日：2004.6.26预定	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

超人气系列的第3弹『阿兹卡班的囚徒』决定发售！！

本作是一款以目前风靡世界的奇幻小说《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》为题材的动作/冒险游戏。玩家要操纵哈利和他的两个朋友罗恩和赫敏，一边使用多彩的动作及魔法一边展开奇妙的冒险。本作的游戏方式也是极其丰富，除了单人的剧情模式以外，游戏还收录了决斗俱乐部和奎地奇比赛可供多人对战的模式哦。



考虑到角色的特性，分别使用三个主人

本作讲述了哈利、罗恩、赫敏三个人的又一新的冒险之旅。这三人各自有其不可替代的特点利擅长跳跃、用绳索攀登等动作，罗恩可以使用各样的道具，赫敏则能够使出强力的魔法。

以原作及剧场版中出现的场所为舞台

陷害哈利的凶恶巫师小天狼星从魔法界的监狱阿兹卡班逃出来了！本作的故事正是从这个震惊世界的消息开始引出的。霍格沃茨魔法学校的学生们所乘坐的特快专列的车厢内、霍格莫德村、尖叫棚屋等都将成为游戏的舞台，围绕着这些舞台，奇幻的故事再一次展开了！



←玩家可以欣赏到忠实于原作的精彩剧情，体验到霍格沃茨魔法学校中种种不可思议的事件，并投入其中。

画面也变得更加美丽

↓分别使用3个角色，以成功闯关为目标，加油吧！

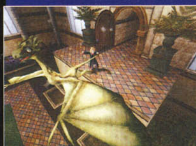




↑玩家一边解谜或者与怪物战斗，一边在地图上探索。

原作者推出的各种原创魔法也将登场！

这次，玩家可以见到将敌人禁锢的快禁锢"、"呼神护卫"等众多新的魔法且，除了大家所熟悉的各种原作中的以外，由原作者J.K.罗琳参与开发的原创魔法也将登场。这样无疑会使游原作更加富有想象力，更加精彩。





↑玩家可以坐在动物或怪物的背上移动。和前作及更早的作品相比，动作更加多姿多彩、花样百出。

→探索剧情的方式有很多，例如使用魔法操纵动物或怪物，到人类无法进去的地方进行调查。



快使用魔法寻找出路吧！

GAME BOY ADVANCE版也要出啦!!

ハリー・ポッターとアズカバンの囚人

GBA版的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》将以RPG的形式推出，同时可与GC版进行连动。

GBA	厂商：EA	发售日：2004.6.26预定
	类型：RPG	价格：未定　其他：——

探索霍格沃茨隐藏的秘密！

GBA版的《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》是一款以冒险和战斗以及角色育成为主的RPG类型游戏。与PS2版和GC版一样，玩家要操纵哈利、罗恩、赫敏3个人不断地探索地图、收集情报、挑战谜题，经历各种各样的冒险。而且，玩家还可以在主菜单画面中选择在剧情中出现过的迷你游戏，随时随地的玩。相较于以前的几款游戏，此次的作品在系统上更为丰富。

三个人团结一心推动故事的发展





↑在特定的场合，也可以选择罗恩、赫敏这两个角色来进行游戏。



↑在地图上可以向8个方向移动，尽量多与人对话收集情报吧！

只有使用魔法！







和怪物战斗

←一旦接触到地图上的敌人或云雾的话就会引发战斗，战斗采用回合制进行。

收集各式卡片同样也是乐趣无穷！

在游戏中可以得到“著名的魔女和魔法师的卡片”、“著名人士和野兽的卡片”等各种卡片。如果将收集到的卡片进行组合的话，也可以在战斗中使用哦。

↑卡片的种类多达100种以上……







满载解谜要素！



↑一游戏中布满各种机关，绞尽脑汁也要想出来应对的方法啊！



恐怖的摄魂怪向哈利袭来

远比以前更加悬疑神秘的剧情即将展开！





PS2版对应 EyeToy USB摄像头
GC版对应 GBA连接线

不同版本也有各自特点，PS2版可以使用SCE刚在日本发售的《EyeToy:Play》捆绑的EyeToy USB摄像头，从而可以使玩家享受到迷你游戏的乐趣。而GC版则可以利用GBA连接线与GBA主机相连调取特典哦。通过各种游戏方法在《哈利·波特》的世界中尽情畅游吧！



↑还记得巴克比克吗？它也在迷你游戏中登场了，赶快训练它穿过铁环吧。

该游戏的GC版与GBA连动的有趣特典要素

下载迷你游戏（不需要游戏软件）	GC版的霍格沃茨魔法里有一家“弗雷德和乔治的店”，在这里玩家可以购买迷你游戏。如果将游戏下载到GBA主机上的话，就可以享受迷你游戏的乐趣了。
猫头鹰的养育工具（需要游戏软件）	如果在GC版的商店中购买“猫头鹰的养育工具”的话，就可以在GBA版中利用该道具养育宠物猫头鹰了。养大的猫头鹰还可以参加比赛哦。
猫头鹰邮差（需要游戏软件）	用GBA版的“猫头鹰的养育工具”把养育好的猫头鹰数据传送到GC里，猫头鹰就会给你带来卡片、道具等东西，其功能绝不再是简单的送信。

无双报道

Crimson Tears™

クリムゾン ティアーズ

深红之泪

SPIKE、CAPCOM、Dream Factory三大厂家联手打造的超注目游戏《深红之泪》的全貌彻底揭露!!让我们一同来领略游戏的魄力吧!

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2004年4月22日
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

第5位人型生体兵器阿贝尔其真正的目的是……?

玩家操纵飞鸟、时男、枫等人型生体兵器，潜入自动生成的迷宫，并与迷宫中的敌人战斗，这就是武器格斗动作RPG游戏《深红之泪》。这次给大家介绍的厂商最新公布的全新人物，第5人型生体兵器。和前4个角色不同，这第5个人型生体兵器似乎将作为玩家的敌人而出现。原本应该是作为己方伙伴被开发出来的他，不知何故竟然会站到敌人的一方……而这个理由现在还完全是个谜。他是真的成为敌人了呢，还是有什么难言之隐呢，围绕着阿贝尔展开的剧情也成为了所有玩家关注的焦点。通过本次的游戏介绍，就让我们先来一探究竟吧，或许在前瞻中我们能够找到答案。



阿贝尔

现阶段完成度最高的第5名人型生体兵器，继飞鸟等3人之后进入了次元迷宫，但不知为何却作为敌人出现在3个人的面前……

机器人系的敌人也将登场!





↑一上图中虽然是建筑作业用的机器人，但由于暴走的缘故，所以会不分敌我地胡乱攻击。右图中是装有摄像头的小型警戒机器人，只要侦测到任何可疑物体就会发动微型激光展开攻击。

掌握操作方法向迷宫挑战!

这里，我们将为大家说明一下角色的基本操作方法。从图上看不太出来，但玩家其实不需要输入复杂的指令，各个按键都是与各种动作相对应的。根据敌人的行动迅速做出判断，使出相应的动作就是取胜的关键所在。赶快熟悉每个按键组合对应的动作，然后发起挑战吧。

○键 远距离攻击



↑身上装备有枪械类武器的时候，按○键就可以发射子弹，由于有弹数限制，所以一定要特别注意剩余的子弹数。

□or×键 近身攻击



↑使用格斗技或刀剑攻击，攻击方法将根据装备的武器自动切换。改变×键、□键的输入顺序就可以使出不同的招式。

BATTLE SYSTEM 随心所欲地迅速切换敌人锁定目标

在战斗中，操作左摇杆(或十字键)面对该方向最接近自己的敌人，就会自动切换成锁定目标的系统。而且，在攻击敌人的时候还可以切换被锁定的敌人。虽然游戏中会出现很多同时和多人作战的情况，但只需操作左摇杆切换锁定目标，就可以迅速锁定想要攻击的敌人了。只要能够活用切换功能，即使是遇到被敌人包围的情况也可以安全脱身哦。但是切换锁定也是需要有一定熟练度的，勤加练习才能在作战中常胜不败。

已经被锁定的敌人将通过标记显示出来



敌方体力值下面显示的红色三角，就是该敌人已经被锁定的记号，即使是在面对一群敌人的混战中，自己锁定了哪个敌人也可以一目了然

使用切换展开华丽的战斗！

例如，玩家在攻击前方敌人的时候有敌人从后面接近自己，只要操纵摇杆锁定标记就会切换到背后敌人的身上。然后只要按下攻击键，攻击完前方的敌人后，就可以立刻转身迎击背后的敌人。即使遇上包围的情况，也可以用这招将敌人的攻击扼杀在摇篮当中！可是不要切换得太频繁哦，会晕掉的！

在攻击前方的时候将目标换成后方





↑一虽然也可以采用陆续打倒敌人的作战方法，但在被包围的时候，还是先消灭一个再对付下一个的方法比较有效。

BATTLE SYSTEM 可以同时对付多个敌人而使用的连锁技

在该作中，玩家可以使出能够连续攻击的连锁技。连锁数越多，通关后的评价和经验值就越高。在这款游戏中，玩家不仅可以用连锁技对付单一的敌人，如果连续攻击成功的话对多个敌人也是同样有效的。换言之，遇上以一敌十的状况，一个个地攻击必然会给敌人留下攻击自己的机会，因此连锁技的成功与否将是决定胜负的关键。利用切换锁定，发挥全部力量，使出连锁技吧！

眼花缭乱的连锁技！





↑一在攻击途中受到敌人攻击的时候或者想攻击周围某个敌人的时候，玩家都可以连续利用精彩绝伦的连锁技消灭眼前的阻碍。

也可以对付多个敌人!!



↑在面对大量敌人的时候，玩家可以打出相当惊人的连锁数。到底能够连锁多少呢？敌人的数量和战斗方法也能计算在内吗！？

△键 必杀技



↑按△键就是必杀技。虽然按下就能使出强力的攻击，但由于MT槽会急速增长，所以很容易进入过热状态。

○+×键 绝对领域



↑同时按下○键和×键即可发动绝对领域，将操作角色周围的敌人完全弹开，使用这个技巧，MT槽同样会急速上升。

L1键 紧急回避



↑飞鸟是回旋转，枫是回旋宙，时男是回旋步，三人可以用这些技巧回避敌人的攻击，一旦使用，MT槽就会略微上升。

R1键 防御



↑防御敌人的攻击，但是无法防御来自侧面和背后的攻击，在防御的瞬间使用近身攻击的话，也可以取消防御展开攻击。

华夏专利

打开电视游戏的历史长廊，我们难免惭愧地看到，在这条康庄大道上，中国人自己留下的足迹是那么渺小。成功、花环和敬意，一切与荣誉相关的褒奖，都离我们是那么遥远。然而20年来，中国玩家在电视游戏的道路上究竟铺垫了多少属于自己的东西，也许只有身为编造文字的我们感触最深。没有产业和成功环境的我们现在还无法去缔造游戏的奇迹，但我们有我们的游戏感悟，有我们自己的游戏生活。反映中国人自己的游戏生活是电软编辑部同仁们一致的追求，因为我们始终相信中国人跟游戏有着独到的默契。

过去稚嫩的声音现已变得刚毅和老道，曾经肤浅的音容今已成熟和麻木，但只要轻轻掠起记忆的画册，打开留声的场面，那一句句曾被我们视为天经地义的口头语，是否还能拨动你的心弦？对文者而言，怀旧不是目的，感动没有意义，我们只是将那些刻印我们游戏生活的面貌记述下来，用真实的文笔和累积的阅历，让每位看到此文的中国人，都能让思绪回到那激昂的年代，让声带忍不住重温这些曾经出口成章的口头语。

——电软编辑部全体同仁

为了不能忘却的游戏回忆 请把游戏口头语牢记到底 让我们掏干二十载的累积

创造 石器时代的游戏回忆


雅达利2600



时代关键词：摇杆

大声喊出这个口头语来吧！摇杆

摇杆 语境概念：雅达利主机游戏控制器的中国化口头语，因其方向控制部分为摇杆设置而得名。

国内主要流行时间段：1982年～1987年



摇杆一词对现在的玩家来说，可能是新鲜又陌生的。虽然摇杆至今仍是大家口熟能详的一个词汇，但这里讲述的这个古董，可是中国游戏石器时代的代表。“摇杆”的出现是游戏形式变革的表现，在雅达利之前，家用游戏主流乃是软硬件一体，一个游戏控制器一辈子只能控制一个或几个简单的游戏。雅达利的摇杆幸运地成为一个游戏控制的中转器，而所有游戏都要对应一个摇杆和相应按键的控制方式，成了游戏设计必须遵循的基本规则。摇杆一词完全是我们根据控制器外观自然产生的，而它的诞生，可算是中国对游戏文化最早的，天然的融合和领悟。而这领悟的威力就在于，它始终没有离开我们——“摇杆”始终都是我们平常交流不可或缺的必要口头语儿。



红白 阳光璀璨的游戏回忆


魂斗罗调30条命

时代关键词：黄卡、借命、水下八关、学习机、128K、游戏室、小霸王其乐无穷、俄罗斯方块

大声喊出这个口头语来吧！黄卡

黄卡 语境概念：随着FC的兴起，越来越多的盗版卡带以统一黄色外壳大量出现在市场上，因此得名，也是在国内见到的最普遍的FC盗版卡带品种。

国内主要流行时间段：1985年～1995年

如果FC盗版卡带有一亿盒，那黄卡至少占七千万。国内FC盗版软件黄卡的份额则更占到9成以上。实话实说，黄卡的外壳设计还是很有“想法”的，虽然比原版卡高了不少，但却周到地增加了卡托的设计，这可使卡带芯片得到很好的保护。在FC火遍中国的年代里，黄卡铺满了各大商场卖店的柜台。早期黄卡外壳结实，手感很好，而到了后期，在外壳用料上则明显不足。尽管如此，由于黄卡的强势普及使得对电视游戏概念含糊不清的人，将“游戏软件”与“黄卡”直接划上等号，而“卡”也成为当年游戏软件的惟一代名词。在FC占领市场的岁月里，卡带外形也在悄然演变，橡颜色（蓝色、黑色等）、造型（横卡、竖卡）以及内容多少（单卡、合卡之分）等，但黄卡的“经典造型”却始终如一。

经典句式：老板，这盘卡多少钱。



这就是当年曾经是中国游戏真正主流的黄色卡带。多少人为了它与父母磨破嘴皮子，红了脸面子。特别是多卡合一，更是中国特色十足啊！

大声喊出这个口头语来吧！借命

借命 语境概念

游戏的一种设定，即在双人游戏时，当一方耗尽生命值而另一方还有多余的生命值时，前者就可以借用后者多余的生命值增加自己的游戏机会。

国内主要流行时间段：1986年～1995年

"借命：应该算是一个在游戏中最不普及，但却是玩家们都耳熟能详的一个词了。记得最早最清楚的是，还是FC上的著名游戏"Battle City"，也就是俗称的"坦克大战"里，首次出现了这个设定。该游戏虽然简单，但是双人战斗的乐趣，和可以相互借命的协作感，都使这款游戏充满了魅力。以后这种借命的设定又出现在了《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》等游戏当中，在当时无疑给这些游戏注入了团结协作所带来的乐趣。但随着角色血槽设定的出现，以及街机游戏规则向家用机上的横向移植，借命这种方式逐渐开始脱离游戏设计的主流。而到了次世代时期，随着双人合作游戏的递减，这种设定只有在博物馆中才会看到了。

经典句式：死就死了，不许借我的命！

大声喊出这个口头语来吧！128K

128K 语境概念

FC时代的卡带容量的计算单位为K，128K是一种衡量卡带容量的标准。

国内主要流行时间段：1989年～1994年

"128K"本身其实并没有什么特别的含义，最初在中国也没有引起人们的注意。然而，随着《魂斗罗》这款游戏在中国的热销，"128K"这个词才越来越多地出现在人们的视线当中。之所以这样说，是因为当时《魂斗罗》出色的表现引起了人们对卡带容量的关心，作为卡带容量的计算单位的"K"进入了玩家的生活。由于当时盗版《魂斗罗》卡带的容量都是标准的128K，所以当时的诸多玩家都将其作为一种衡量卡带质量好坏的标准。在当时，一般认为容量不低于128K的卡带就是品质值得信赖的产品，而商家也由此开始以容量的大小来给卡带定价。虽然随着时代的发展，"128K"这个概念已经逐渐淡出了玩家们的生活，但它带来的"容量越大，游戏就越好"的概念直到今天还在很大程度上影响着玩家们！

经典句式：这盘合卡可是高K的？

大声喊出它来吧！水下八关

水下八关 语境概念

由著名FC游戏《魂斗罗》中的BUG所引发的误传秘技。

国内主要流行时间段：1987年～至今

传说的入口

据传只要在《魂斗罗》第6关中，等某小兵变形以后跳到其身上即可进入隐藏关（具体操作方法有多个版本）。这个普通的花屏BUG在网络尚未普及的中国以极快的速度普及开来，与"《最终幻想7》爱莉斯复活"一起并列成为所有玩家向往的两大传说秘技之一。当时称自己进过水下八关的人如雨后春笋，说者无不洋洋自得吹得神乎其神，听者无不钦佩有加虚心求教，因此被骗之人不计其数，进而发展到能否打出水下八关已成为评定一人游戏水平高低的标准。BUG秘技更成了80年代街头巷尾中最热门的游戏话题。此后，厂家开始更加注重BUG管理以及程序设计合理化。这个中国游戏文化史上第一个影响范围最大，历时最长的游戏骗局至今仍未结束。

经典句式：你连魂斗罗里的水下八关都不知道？

大声喊出它来吧！俄罗斯方块

俄罗斯方块 语境概念

成功最早的益智游戏，判断各种图形组合消除的规则影响至今没有消除，是简单而深奥的代表。

国内主要流行时间段：1990年～至今

俄罗斯方块的发明者，是当时还被称为"苏联"的联邦科学员阿莱克斯·帕吉托夫，该游戏最初是作为自我消遣的电脑游戏而被制作出来的。此后，由于政治和经济等多方面的原因，该游戏曾经被多家公司代理过。经过多轮诉讼的争夺后，该游戏的代理权最终还是被任天堂获得。俄罗斯方块对于任天堂来说意义重大，因为将它与GB搭配在一起后，产生了令人意想不到的效果，获得了巨大的成功。而对于中国玩家来说，俄罗斯方块可以说是第一次让国人认识到游戏是一种老少皆宜的娱乐方式，从某种程度上扭转了国人的"游戏是小孩子的东西"或"游戏是毒害儿童的元凶"等错误观念。

大声喊出这个口头语来吧！学习机

学习机 语境概念

以游戏兼容机为硬件内核，增加外接键盘，甚至终端显示设备的畸形设备，以练习打字，熟悉计算机基本操作为噱头的通用游戏卡带的娱乐产品。

国内主要流行时间段：1990年～1995年

在这个时代的中国，一些玩家在寻求一种既能够玩游戏而又不被别人（主要是家长）批评的途径，于是某些具有前卫眼光的厂家就做出了学习机这种东东。最早的应该是小天才，然后又有了小霸王。虽然仍然停留在FC复刻的阶段，但是这对中国的厂家来讲也是一种全新的尝试，我们也可以做出跟日本人一样的东西，而且功能更加强大。可以作为电脑的入门产品，这也是一个不错的卖点。我们不去追究到底有多少人用这个东西学习。但这毕竟是具有中国特色的本土产品代表，是寓教于乐的典型。为孩子和游戏公司给游戏这个在中国来讲还是不入流的东西找了一个合理的理由存在下去的产物。也算那时国人的一种聪明才智吧。

经典句式：孩子，咱们还是买台学习机吧。

大声喊出这个口头语来吧！游戏室

游戏室 语境概念

营业性的家用游戏机厅，又名电子游戏厅。最早期出现在国内以经营FC游戏机租凭为主。

国内主要流行时间段：1988年～至今

早在FC如日中天之前，就已经有人看到家用游戏不可限量的潜力，而由于在很长一段时间内大多数人都很难拥有一台属于自己的游戏机，因此这条适应中国国情的经营模式逐渐自发性地开展起来，并且把更多的人吸引到玩家的行列。对于那些玩龄较长的玩家来说，一定还有不少当年游戏室里的记忆片段吧。一遍一遍地玩魂斗罗，直到把每一关都背熟，每一个BOSS的打法都研究透；或者在赛车引擎的轰鸣中风驰电掣，身体还禁不住跟着方向一起动；或跟三五好友踢几场实况足球，进球后伴随激情四射的解说一起喊GOAL！！！！直到今天，不少地区仍然采用这种经营模式，方便了一些买不起PS2的玩家，而游戏室也就成为了这个特殊玩家群体的圣地。

经典句式：那家游戏室玩一小时只要4元，电视还好。

大声喊出这个口头语来吧！小霸王其乐无穷啊

小霸王

小霸王其乐无穷啊 语境概念

1991年前后，小霸王公司为推广其生产的FC兼容机"小霸王"，而聘请著名配音演员李阳制作的，中国电视游戏史上第一，也是目前惟一一句电视广告语。

国内主要流行时间段：1991年～1995年

"小霸王其乐无穷"的产生虽然不是来自民间，但它的诞生却是中国游戏史上一个最难分辨良莠的事情。作为FC兼容机，"小霸王"的合法性是值得商榷的，但由于当时比较封闭的经济环境，使得这类兼容机在国内大行其道。小霸王无疑是其中最典型的代表。而为了在全国推广"小霸王"兼容机，"小霸王"还做了全国性质的电视广告。这在中国电视游戏历史上，还是前无古人的一次突破。从现在游戏厂商的名门正派进入国内后，仍旧无法达到昔日小霸王的辉煌这点看，小霸王时代以及这句广告词，的确代表了中国电视游戏时代的一个颠峰。虽然这个颠峰有不少缺憾，但它至少证明了那是一个适合我们中国人生存环境的一种经营状态，再等到下一个颠峰的到来，我们不知还要等待多久。





机厅 沾染灰暗的游戏回忆

时代关键词：代币、豪尤根、保险、快打、麻雀



大声喊出这个口头语来吧！代币

代币 语境概念

街机游戏消费规格，日本采用统一规格的100日元。中国因未有同重量规格的货币，而采用特制硬币代替。

国内主要流行时间段：1985年～至今

代币的叫法各地不同，北京叫“币”，胡同里机厅叫蹦儿。大江南北的叫法更多了：什么“板儿”、“牌儿”，还有叫“子儿”的。当年的街机厅无疑是人员最为鱼龙混杂的地介儿，有些事不知不觉地在暗里进行。想拿敲扁的酒瓶盖代替代币的，拿铁丝窝个钩去机器里勾机关的，但这通称“勾蹦儿”的举动要被老板捉住可就惨了。于是又有了新风景，小点的孩子刚把币放进去，立马有个兄弟横过来：“小孩，我帮你打过去，看着，啊。”还有更直接的，有的孩子刚进游戏厅就被拉到角落里，“哎，小孩，我们那有一兄弟认识你，要跟你说点事儿。”能有什么事儿啊，要钱呗，于是在这阴暗的角落里现实世界的通用货币和游戏世界的通用货币就有了一次亲密接触……

经典句式：这的蹦儿一块钱两个！



大声喊出这个口头语来吧！快打

快打 语境概念

当年因街霸风行而对SF系列乃至后来出现的一系列2D格斗游戏的模糊叫法。

国内主要流行时间段：1991年～1996年

因为FANAL FIGHT的流行，才有了“快打”一词，才有了当年的格斗风潮。由于眼界狭窄，导致2D格斗游戏在相当一段时间都被冠以“XX快打”的名号。为争霸主之位，各路英豪蜂拥而起。当然其间不乏好事之徒寻衅滋事，且多为团伙，只因鸡毛蒜皮之事，便会上演“真人快打”，导致许多小孩子对机厅始终心有余悸。当然，更多的还是热衷游戏的技艺切磋。但随KOF大行其道，街霸含义渐渐路人皆知，以往幼稚的痴迷现在看来多是淡淡一笑。此后大多数人说的，多是格斗之王，而“快打”这词逐渐匿迹于机厅之中。所谓江湖兴衰，其实大都是一夜间的事。

大声喊出它来吧！豪尤根

豪尤根 语境概念

由格斗游戏街霸中的角色隆(Ryu)和肯(Ken)所发的必杀技—升龙拳的日语发音口译而来的词汇。

国内主要流行时间段：1990年～至今

十分经典的游戏口头语，当年在小孩之间嬉戏打闹时使用的频率有多高已经难于统计。想当年这就是必杀技的代名词，也可以说是必杀技中文化的典型代表。因为当年街霸游戏在中国在街机厅里的普遍率，足以令现在任何游戏都感到汗颜。所以这句话的出镜率就高到了令人没齿难忘的地步。每个人都会说，都能说，但是能真正理解日文原意和说出其正确发音却是大部分街霸高手不一定能做到的，所以能做到的人在当时看来就是另类的高手了。它成为了一个孩子走出街机厅，步入青年文化口语的一种象征。同时为青少年表达暴力快感提供了一个合适的词汇，只要他们能够找到合适的途径来发泄就好了。但愿现在的孩子们喊着豪尤根意义已经不同于当时了。

经典句式：看我的豪尤根。



升龙拳豪尤根





大声喊出这个口头语来吧！保险

保险 语境概念

射击或动作游戏中玩家控制的角色拥有的数目极其有限的大威力消费品，通常用来救命或打BOSS。

国内主要流行时间段：1986年～至今

保险的英文原名是“BOMB”，翻译过来就是“炸弹”。在我国“保险”的叫法有很多，其中比较常见和流行的是“宝、雷、炸弹、保护”等等。由于当时飞机类的射击游戏在我国街机厅中相当的火爆，而“保险”这种可以在瞬间将自己从满天飞舞的敌机和子弹当中拯救出来、能够重创皮粗肉厚外加攻击方式变态的BOSS，以及华丽震撼的效果都足以使当时的玩家们铭记于心了。从发音上来看，"BOMB"就是“宝”；从演示效果看，用“雷”、“炸弹”形容都很合适；从作用和目的来看，“保护”、“保险”等也都非常贴切。可以说，“保险”是由我国玩家自行翻译、并且是第一个达到信达雅这个翻译标准的流行汉语游戏词汇，直到今天我们都还在用着它。

经典句式：快，快放你的保险。


紫炎龙满屏的保险

大声喊出它来吧！麻雀

麻雀 语境概念

日语对“麻将”游戏的汉语称呼，在我们的概念中，其专指游戏主机，尤其是街机上的“麻将”游戏。

国内主要流行时间段：1990年～现今

“麻雀”在我国的出现，并不单单是游戏类型中出现一种棋牌类作品那么简单。它出现和盛行的根源，更多的是因为街机机厅里赌博与色情游戏泛滥的结果。随着街机游戏向国内灌输的增长与国家管理对策的落后这对矛盾的产生，赌博性质的老虎机，和得胜后看妙龄女郎脱衣现身的各种“麻雀”开始大行其道，原本就已背离社会主流的街机市场陷入了更加混乱和黑暗的境地。社会逐渐将“血腥、色情、赌博”的这些贬义词强加于游戏的事实，应该说与“麻雀”盛行不无关系。可以讲，“麻雀”在国内流行的开始，就是街机开始走向衰落的转折。

十六位机 征战开始的游戏回忆

时代关键词：换卡拷盘、卷轴、兆、移植、原装

大声喊出这个口头语来吧！换卡

换卡 语境概念：在玩家普遍不富裕的年代里，对换卡带是最合乎实际的玩到新游戏的途径之一，也是最流行的一种民间交流方式。

国内主要流行时间段：1989年～1996年

当荷囊羞涩与游戏欲望激烈碰撞的时候，玩家就自然想到了分开购买交换游玩的方式来满足自己的手指。同时，在利益驱使下，商家也打着“让大部分人都玩到游戏”的旗号，拉开了添钱换卡玩的买档。作为绝对保本的换卡生意，在FC、MD时代可以说是绝大多数游戏卖店每月的主要收入，而玩家也因为游戏店拥有大量卡带储备加上对新游戏的渴望而争相换购。除换卡外，作为国内少数拥有SFC的玩家而言，“烤盘”也是节省开支与满足游戏的最好方式。所谓烤盘，是指用当时港台生产的磁碟机系统运行磁碟游戏，玩家每次只需怀揣3.5寸磁碟再交上几元拷贝费，就可把当时最新游戏带回享受。因此，在当时的游戏店中，除了看到许多手中拿着卡带指指点点犹豫不决的孩童外，还可以见到不少趴在柜台前抱着厚厚的游戏名册翻来找去的少年。对大部分收入不高甚至没收入的玩家来说，游戏始终是高高在上的洋玩意儿。用低投资换取高回报的消费方式长久以来在玩家中根深蒂固，对游戏软件的价值出现了潜在的畸形认知，最终成为了盗版软件横行的温床。

经典句式：老板，我用这盘卡换得补交多少钱？



换卡



超任磁碟机

大声喊出它来吧！卷轴

卷轴 语境概念：二维游戏中，移动方式不同的画面层次。以屏幕为视窗，将超过屏幕的画面横向或者纵向卷动的显示方式。

国内主要流行时间段：1994年～1996年

随着国内游戏杂志对游戏技术的不断探讨，在当时流行的16位游戏主机上广泛流传的几项硬性指标，如卷轴、发色数和处理速度等，逐渐成为核心玩家热切关注的话题。由此引发的国内首次游戏主机性能大论战，令老玩家至今记忆犹新。卷轴问题表面上是MD与超任支持者之间的口诛笔伐，实质上是国内玩家首次探寻游戏归属感、性能参数指标和游戏享受根源的思想大跃进。玩家从此不仅以知道游戏玩法秘诀为目标，更将一些计算机术语带到游戏知识中。而为了标榜自己与众不同的游戏阅历和知识，卷轴一词逐渐成为国内玩家们交流与论战时，必不可少的惯用语。

经典句式：MD只有两层卷轴。

大声喊出它来吧！移植

移植 语境概念：将街机上的经典游戏在家用游戏机上重现的做法被冠以了一个贴切的医学名词——移植。

国内主要流行时间段：80年代末至今

家用机移植街机游戏的做法，最早并且最完美的要数PC-E移植的《街头霸王》了。由于当时家用机机能的限制，完美移植街机是根本不可能的。但即使效果远远低于街机，在当时如果能玩到此类游戏也是很令人兴奋的！最有代表性的就是移植自街机的《铁板阵》，因为这款游戏的热销Namco建立了自己公司的基业。MD时代，移植更是火爆异常，像《街霸》、《侍魂》等，因为家用机的品质提升，移植游戏的受欢迎度也随之一路飙升，包括后来的PS、SS，那上面的移植大作也屡见不鲜。但到了DC时代，随着街机的衰落，移植也就不再像以往那么吸引人了。

经典句式：这游戏的移植度很高啊！



大声喊出这个口头语来吧！兆

兆 语境概念：计算机软件字节容量计算单位，简写为M。1M=1024K，1K=1024字节。从十六位时代开始普及的容量词汇。

国内主要流行时间段：1993年～至今

我们现在所知道的“兆”有两个标准，一个是“MB”，另一个是“Mb”。“MB”是电脑中的字节单位，而用“Mb”，也就是“兆比特”来区分容量的做法只是用于游戏卡带。具体计算方法是1MB等于8Mb，所以如果看到GBA的卡带容量为128Mb的话，其实它的实际电脑容量为16MB。最早引入“兆”这个概念的是在16位机时代，世嘉MD的含义就是兆位驱动。当时MD和SFC的卡带全部是以Mb为容量单位，其中达到MD和SFC卡带的极限容量的游戏分别是40Mb的《超级街头霸王2》和48Mb的《幻想传说》。至此，FC的“高K”时代终告结束。

常见句式：嘿，你那盘卡是多少兆的？

大声喊出这个口头语来吧！原装

原装 语境概念：开发厂家自己生产或是请人代工但标有开发厂家标识的正规产品也是质量衡量的关键。

国内主要流行时间段：1993年～1996年

原本没有什么原装机组装机，但是原装机卖得多了，赚钱了，就有人看得眼红，于是就有了组装机。组装机最大的特点就是相对于原装机的便宜，以及相应带来的质量下降，兼容问题多多。但是如果游戏店的老板愿意，就可以把组装机卖成跟原装机一个价钱，因为很多人并不知道买到手里的是我国“自行研制”的组装机。暴利就在这时产生，玩家们为了维护自己的权益，就要懂得很多知识，于是组装机和原装机，组装卡和原装卡成了玩家之间讨论的话题，区分原装组装成了流行，各种识别方法开始流行。高手大概也诞生于此时。

经典句式：老板，原装机多少钱……还这么贵！那组装机呢？



MD原装卡

责编彩火及电软全体编辑向全国玩家征集更多游戏口头语及相应体悟感受，通过同家、热线和游戏吧等栏目，与我们乃至全国玩家一起分享回忆中的那份激情吧！



次世代 舌战群儒的游戏回忆

时代关键词：多边形、制转、片头、光头、飞盘、铁杆

大声喊出这个口头语来吧！ 多边形

多边形 语境概念

计算机三维图像处理中的基本计算单位，以最小三个顶点和三条直线连接起来的三角形为最小多边形。

国内主要流行时间段：1995年～至今

“多边形”的流行，多半是因世嘉派与索尼派之间大论战兴起而开始的，由于游戏硬件性能向三维处理效果方面靠拢，以“多边形”为首的一批词汇（比如还包括半透明，雾化效果等），逐渐在派系玩家心中成为贬低对方，抬高自己的必要手段。而多边形数量的多少则一直是焦点中的焦点。可以说，多边形从一个专业词汇变成“妇孺皆知”的口头语，无疑是“卷轴”时代进化的结果和必然。硬件性能论战也由此进入了中国游戏历史上最激烈的阶段。随着时间的推移，多边形已经成为玩家评价一个游戏，或一部主机优劣好坏的基本标准。硬件每秒生成多少多边形、每个角色由多少个多边形构成等等话题，至今不是仍旧漂浮在我们耳边么？

经典句式：PS秒间多边形生成36万，你土星有多少？！

大声喊出这个口头语来吧！ 光头

光头 语境概念

用来读取CD、DVD等存储媒体中信息的工具，通过介质上的凹凸性以判断其存储的信息。

国内主要流行时间段：1994年～至今

土星PS时代的到来，CD-ROM成为了游戏媒体的标准装备。因此决定游戏主机好用与否的配件不再只有手柄，还加上了光头。光头的寿命逐渐成为普通玩家和游戏媒体日趋关注的焦点。由于盗版和水货的泛滥，国内玩家购买的机器开始出现了光头寿命不足的问题。光头还成为部分奸商的致富之路，掉包新旧光头等等事情层出不穷，甚至导致某段时间正品光头往往是洛阳纸贵，高价难求。随着光头功率降低的日趋普及，像直立、倾斜、倒置主机等各种奇特主机读盘方法开始自然蔓延开来，而自己主机光头使用寿命的长短，也竟然慢慢成为中国玩家们彼此间沟通游戏体验的常议话题……

经典句式：甲：你那光头用多久了？乙：一年多了，现在读盘差点了，该给光头调功率了。

大声喊出它来吧！ 制转

制转 语境概念

因各个国家视频输出标准不尽相同，为使不同视频输出制式能在显示终端上正常显示而制作的视频标准转换器，被简称为制转。

国内主要流行时间段：1994年～至今

由于日本以NTSC3.58为标准制式，而国内早年生产主流电视只对应中国地区的PAL5.0制式，因此大多数玩家需要靠制转器完成制式转换。很多人都曾因制式问题的困扰，而对不能游戏的电视望洋兴叹。因此在很长一段时间内，中国玩家购买游戏主机的同时，往往也伴随着制式转换器的同捆销售。其实“制转”一词的概念不仅仅单指一个设备，更是表现了玩家对实现游戏画面效果的一种重视。从过去单纯能够游戏，到后来能更好地享受游戏效果，“制转”的出现正是这一观念更迭过程中必要的一环。如今，制转的“老问题”虽然早已成为昨日黄花，但伴随在国内行货主机上的制式问题，似乎才刚刚开始。

经典句式：老板，我家那台××电视不用制转能玩上星么？！





大声喊出它来吧！ 飞盘

飞盘 语境概念

最早在土星上非常流行的盗版游戏方法，但对主机硬件有着绝对致命的损伤。

国内主要流行时间段：1995年

光碟机成为主角，给游戏软件盗版商们铺平了“钱方”。飞盘就是国内最早流行的盗版软件运行方式。这种今天看来非常野蛮的做法，需要玩家强制将正在运行的正版游戏取出来引导盗版盘，可以想见这样做对硬件的破坏力。但面对动辄6、700RMB的正版软件来说，大量土星玩家对于此道还是趋之若鹜。破解的手段一直在进步，直到完美破解芯片出现，而这种破解方法被商家简称为“直读”。继土星之后，PS也从硬件上被人攻破，盗版软件进入了疯狂的发展时期，而且“直读”的叫法直到今天仍在沿用。面对仅仅价值数十元的五彩光碟，游戏的获得对玩家来说变得轻而易举，而进一步将游戏的价值抛在脑后。

经典句式：你还在用飞盘啊，该改装直读了。

大声喊出这个口头语来吧！ 片头

片头 语境概念

原意指电影胶片或电影胶片卷盘两端供穿进摄影装置用的一段很短的空白胶卷，现指游戏开始前用来交代故事情节或展现游戏风貌的片段。

国内主要流行时间段：1995年～至今

现在提到片头的话，相信大家都不会感到陌生。在卡通片头刚刚诞生时，还并没有像今天这样引起人们的关注。然而随着CG在游戏中的应用，片头逐渐成为游戏的舞台上的一个重要角色。FF7在PS上的登场，是国内外玩家真正亲身体验到了精美片头带给人的视觉享受，从此之后，片头的好坏也逐渐成为了玩家选择游戏的一个重要参考。这种现象的直接后果是：虽然精美片头的确让人赏心悦目，但是，确造成了越来越多的游戏厂商一味强调游戏画面而忽视了游戏本身的质量。由此国内的玩家也渐渐分成了所谓的“重游戏画面派”和“重游戏性派”，随之而来的关于“土星”的影片播放能力的争论也愈演愈烈，引起了不小的震动。

经典句式：我×！这片头做得真棒啊！



大声喊出这个口头语来吧！ 铁杆

铁杆 语境概念

指相当喜欢某个主机或是游戏厂商的极高忠诚度的玩家，尤其是世嘉的铁杆。

国内主要流行时间段：1995年～2001年

一切的开端其实都是源于叶伟和张弦95年在“电软”上的那场围绕MD和SFC机能谁强谁弱的大争论。这场争论的结果并不重要，重要的是在争论的过程中让当时见识还相对较少的中国玩家们了解到了不少知识，而MD和SFC也开始有了各自的铁杆。到次世代SS和PS之争，围绕两者的2D与3D功能的讨论，VF与FF的发售，游戏性与欣赏性，重度与LU等等问题将争论推向了高潮。其中特别要提到的就是世嘉铁杆的产生。虽从MD时代就已出现世嘉拥趸，但是真正形成规模还是在32位机的时代，崇尚世嘉硬派的游戏风格，喜欢世嘉百折不挠的奋斗精神，使他们对世嘉极其忠诚！虽然后来随着世嘉退出主机之争和DC的停产，他们渐渐的淡出，但是世嘉铁杆这种执着的精神是大家永远也不会忘记的。

经典句式：我是忠诚的世嘉铁杆！

电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

3月15日—3月28日 2004

评论人：风林、宇部、PERFECT、飞月

彩虹六号3

SILVER

发售日：2004年3月21日

机种：PS2
厂商：Ubi
类型：FPS
媒体：DVD

虽然之前已经推出过PC和XBOX版，但15个单人战役任务、57种武器附件、更加精密的AI系统等众多要素都使该作仍然具有极高的可玩性。

风林：期待已久的超大作，尽管事先已经接触过XBOX的版本，但是PS2版同样没有令人失望。本作强调高度的战略性，非常看重与队员之间的配合，AI方面设计得是同类游戏中最出色的。作为家用机版，最开心的是操作上的设定非常亲手，一般玩家不会感到高门槛，而且画面方面也有非常高的水准。在线与人配合完成任务的乐趣更高！

宇部：带入感颇为强烈的经典FPS作品，虽然没有QUAKE的爽快，HALO的大气，但别具匠心的防暴题材、组队战斗和夜视系统，都是此类游戏中不可多得的佼佼者。PS2版画面细致程度虽然一般，但保持了良好的画面稳定性，几乎让人没有画面停顿和眩晕感，这在保持复杂场景和队友高AI水平下，是很难得了。

PERFECT：UBI对于第一人称射击游戏的拿捏确实可圈可点！与分裂细胞相比，游戏强调小队间的协调性，敌人AI很高，冒失前进必死无疑，而经常调换瞄准镜视点则很容易让人产生强烈的投入感。游戏中场景设定错综，发色丰富，帖图质感强，枪火的音效清脆悦耳。毫不夸张的讲，在线模式会将游戏乐趣提升50%！

飞月：GSG-9、SAS、Alpha Team，这些耳熟能详的名字，都会在你的掌握之中，这就是汤姆克莱希最新的力作——彩虹6号，如今我也可以在家里体会一下当特种部队的滋味了！游戏画面逼真、人物设定详实、任务更加丰富，与电脑版相比也是有过之而无不及。而且语音技术也支持玩家利用耳麦与其他在线者进行通讯或者给电脑AI下达命令，玩起来自然更加激烈。

F-ZERO X 未来赛车

发售日：2004年2月25日

机种：神游机
厂商：IQUE
类型：RAC
媒体：ROM

阔别许久的《F-ZERO》终于被搬上了神游的舞台。虽然该作没有太大的新意，但对老玩家而言，超强的速度感、音乐和画面效果同样令人热血沸腾。

风林：严格来说，原N64版在全球的轰动程度比较有限，跟SFC时代的名气相比差了不少。原因很多，在这里就不过多回顾了。"未来赛车"的最大魅力在我看来是"史上极速"与"操作拔群"这两点，神游版非常好的完成了任务。虽然上手起来并不困难，但若想应运自如就需要长时间练习了，任天堂本色还是非常明显的。

宇部：一直以来FZERO就以其超高速的驾驶快感和充满未来气息的背景吸引了一大批FANS。这次的神游版FZERO制作得相当精良，游戏的操作感极佳，驾驶着科幻般的赛车飞驰于个性化的赛道之上与人竞速非常过瘾！不过最大的乐趣还是利用共游盒多人一起游戏，和"马里奥赛车"这种侧重于道具和趣味性的竞速型游戏不同，本作的特色就是追求"极速"！发动：时速1400公里！

PERFECT：64版F-ZERO近乎疯狂的急速感被忠实地搬上了神游舞台。尽管游戏画面现在看起来已经苍白无力，但是完全中文化的菜单却让中国玩家备感亲近。神游的按键感觉非常接近N64，操作F-ZERO这样的任氏当家作品顺畅无比。惟一的不足是，神游（手柄）的重量有时会成为玩家的负担，长时间游戏容易使人疲劳。

飞月：史上最刺激的竞速游戏！当时速加到1000公里以上的时候那种血脉喷张的感觉实在是太刺激了，火爆的音乐更是令人兴奋异常！虽然最早的N64版我已经玩过数次，但在多年后重拾这款游戏时还是觉得十分过瘾。遗憾的是中文版除了增加亲切感之外，游戏并没有任何改动，总体来说缺乏新鲜感。

勇者斗恶龙5 天空的新娘

SILVER

发售日：2004年3月25日

机种：PS2
厂商：SQUARE·ENIX
类型：RPG
媒体：DVD

1992年SFC上首款《勇者斗恶龙》的复刻版。新作不仅实现了包括地图和城镇在内的全3D化，还有更多的怪物可以成为伙伴。总之决不可以错过。

风林：毫不勉强的给了9分，但并不干脆，毕竟DQ是纯日本人的看家作。很难去给这款游戏挑刺，事实上也挑不出更多，因为这就是DQ的味道，再进化也不会改变骨子里的东西。各方面都原汁原味，喜欢DQ的人必然钟爱有加，不喜欢DQ的人肯定嗤之以鼻。但不能否认本作自身的素质确实是一般作品望尘莫及的，气势不减当年。

宇部：虽然是复刻1992年的超任版，但本作在图像方面的进化是非常出色的，所有场景、角色和战斗画面都改成3D方式呈现，战斗时怪物们的动作也相当生动，临场感极强。剧情方面延续DQ系列以来一向出色的故事背景，爱情主题和世代交替的系统带给玩家不一样的感受。另外能够选择怪物成为伙伴也使冒险充满乐趣。

PERFECT：艾尼克斯的DQ5大概是半年以来惟一让人真心期待的RPG游戏。DQ与RPG玩家始终保持着一份特殊的缘分。虽然是复刻版，但是画面和情节上翻天覆地的变化足以令人肃然起敬。完成全多边形的转变之后，DQ的大气和慰藉感依然清晰可寻。游戏描写了3代主人公的人生，情节跌宕起伏，峰回路转。在享受游戏深奥系统的同时，更会体验到一种莫名的惆怅。

飞月：如果该作不是复刻版的话，也许我会给个满分吧。无论如何，这款陪伴无数玩家成长的国民级RPG大作果然没有让我失望，玩起来比之前采用DQ7引擎制作的DQ4复刻版出色的多。横跨3代的剧情自不必说，光是全3D的画面和音效就令人有耳目一新的感觉。尽管该作的战斗画面依然采用了主观视点，但各种熟悉的怪物以可爱的3D形象出现在眼前时，一种亲切而又欣喜的感觉就会油然而生。DQ果然就是DQ，美味！

块魂

SILVER

发售日：2004年3月18日

机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：ACT
媒体：DVD

非常另类而又富有创意的一款游戏。玩家需要在限定时间内将各种乱七八糟的东西吸到一起，滚成指定大小的块即可通关。如果想换换口味的话，该作会是个不错的选择。

风林：虽然游戏内容不同，但是"块魂"给人带来了久违的"钻地小子"的感觉，超清新的画面以及杰出的游戏性，使本作必然会成为大众玩家的选择。虽然规则看似简单，但游戏实际还是非常有难度的，尤其是打到后面，如何在时限内吸得要求的"滚球"尺寸颇令人头痛。这样提倡纯游戏乐趣的作品甚是少见。

宇部：极具创意休闲味十足的动作游戏，对玩家来说操控相当简单，极易上手。凭借PS2的硬件性能，将整个舞台和物品全部3D化，光影效果出色，很阳光。游戏背景和世界观非常轻松，适合全年龄。不过说实话，感觉这个作品有些借鉴GC的动物番长，无论造型还是游戏理念，都十分的相像。任天堂的影子无处不在。

PERFECT：说白了，块魂就是"滚雪球"。玩家在游戏中可以滚的东西小到图钉、橡皮，大到街上的猫、狗、行人，只要你能想到的，一应俱全！游戏靠两个模拟遥感操作，上手容易，难度适中。目的在于让玩家抛开生活中的烦恼，一门心思体验"咕噜"、"咕噜"的乐趣。玩久了就会发觉"块魂"这个题目确实精辟。

飞月：NAMCO又一创新大作，爽快的游戏感觉在一层层什么都粘的球上得到了彻底的愉悦。大胆、放纵的想象在小王子制作自己星空的过程中，和玩家痴呆的面容下，显得那么可贵。本作将灵活的创意完美地体现在每个细节，是今年发售的游戏中集想法、乐趣和爽快于一体的大成作品。

SILVER SILVER

电子游戏软件

编辑点评

NEW GAME CROSS REVIEW

3月15日—3月28日 2004

发售日 | 游戏 | 评论

评论人：彩火、雪人、龙哥、小沛

ONE PIECE 海贼棒球

2004年3月11日

机种：GBA
厂商：BANDAI
类型：SPG
媒体：卡带

由尾田荣一郎原作的著名动漫改编而来的棒球游戏。游戏融入了很多原作中的要素，虽然是一款运动游戏，但玩起来却非常轻松搞笑。

彩火： 气氛十分轻松的游戏。原作中大人气的漫画人物登场打棒球，不管是漫画迷还是棒球狂热分子应该都会满意。游戏做得也相当好，各人物都有符合原作的投球和击打方式，别看有点搞笑，要想取得胜利还是得在人员配置上花些力气才行。

雪人： 在日本，棒球可以称得上是一项国民运动，所以，以棒球为题材的游戏通常不会引起玩家太大的反感。本作中由于引入了漫画的要素，给棒球这项运动增添了一丝新鲜玩法，也增加了一个吸引玩家的卖点。不过，由于在我国棒球并不太受欢迎，所以本作恐怕难有太大作为！

龙哥： 由谜之大富豪举办的海贼棒球大赛，丰厚的奖品掀起了新一轮的海贼"健身高潮"（笑）。路飞他们自然是其中的最积极分子，而原著中几乎所有的海贼团也都将悉数登场。如何有效利用各人的特性安排其位置就成了制胜的关键，强烈推荐路飞当投手，强打的重任自然是交给佐罗了！随着游戏的进行还将会有迷你游戏的加入。游戏支持通信对战，还是和真人比赛有意思得多！

小沛： 玩家在游戏中可以见到路飞、桑吉等很多原作中的人物，并利用这些人各种不同的搞笑特长展开一场棒球大赛。虽然操作起来并不复杂，但对不熟悉棒球规则的玩家而言还是有一定难度的。好在该作加入了很多迷你游戏，而且还可以多人游戏，所以玩起来绝对不会枯燥乏味。

真·三国无双3 帝国

2004年3月18日

机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT+SLG
媒体：DVD

与强调爽快感的《真·三国无双3》不同，这次玩家除了一路砍杀以外，还要在内政、外交上开动脑筋。总体来说资料篇更加注重战略要素。

彩火： 优秀爽快的动作游戏篇外篇，本作的推出，似乎让人们看到了当年"街霸2"推出一系列修订改良版的情景。虽然基本战斗画面同3代毫无区别，内政的加入也就是皮毛之举，但游戏的爽快感毕竟还是完美地保存下来了。战斗更具战略意义无疑是本作在瘸斩之余最大的进步。

雪人： 该作不免稍微让人有点失望，游戏虽说是传统的三国无双和战略相结合，但战略部分做得实在是有点过于简略了。不仅地图小，城市少，而且内政部分完全是凭运气翻牌，没什么自由度可言，可以很明显地看出3S3E只是KOEI对开拓新类型的一个实验，期待它完成度更高的续作出现。

龙哥： 光荣可算开窍了！这次的《帝国》有了不小的创新，这一新加入的"争霸模式"也是本作的卖点。在该模式中，玩家扮演君主，制定决策、开展霸业，包括招揽武将、开发武器以及与其他势力结成同盟等。战斗方面则没有什么变化，只是难度对初心者来说略高。

小沛： 人物设计比较华丽，游戏背景耳熟能详，音乐慷慨激昂，动作流畅，难度也不是很大，通关三遍也只花了两天，就是其中的AI有时候很是讨厌，明明你已经胜券在握，队友冲上来一阵乱砍，抢你的功劳，或是在你最需要帮助的时候，待在家里不动地方。不知道怎么才好。看来要改进的地方还有很多。但我最想要的还是中国人的三国，日本人永远理解不了的三国。

FIFA完全足球

2004年3月18日

机种：PS2
厂商：EA
类型：SPG
媒体：DVD

该作以FIFA2004为基础，除了加入新系统等要素外，该作最大的卖点就是可以联机对战，同时还可以使用罗技为这款游戏设计的专用耳机。

彩火： 这款以FIFA2004为基础制作开发的日版作品，在迎合日本玩家习惯上花了不少心思，所有基本键位设置均以"胜利十一人"设定为参考，这在减轻游戏陌生感的同时，使WE系玩家更容易接受本作。不过强调球员光影效果导致了游戏进行过程中丢帧现象频频出现，这对足球游戏来说，可是个致命的缺陷。

雪人： 如果不是看到EA sports的LOGO，大概许多人都会把这个游戏误认为是某代WE的欧版作品。FIFA发展到今天，吸收了许多WE的优点，甚至连菜单界面也会令WE玩家觉得似曾相识。而球场的空间感觉和塞身后球的设定则比WE来得更出色。但令人遗憾的是，游戏的拖慢丢帧现象严重，禁区前沿的流畅感大打折扣！

龙哥： EA真的是没话讲，三大巨星的铁杆应该不会在乎游戏的具体内容如何吧？明星效应有时候真可能成为游戏惟一的卖点。说FIFA，有点套老话了，本作在画面上还是典型的老美味，华丽有余真实不足，人物一个个跟没脖子似的。另外就是游戏中短帧的问题实在太过严重了，到处都是时间差……延迟得一塌糊涂，这样的问题如果不能避免的话，还做什么足球游戏？？

小沛： FIFA系列发展到现在，能够让人感觉到正在不断地靠近WE，无论操作还是图形界面，两者的差异越来越小。虽然有些细节的操作还是与WE不同，但WE的玩家也能轻松上手。新加入的同时控制非带球队员的系统比较新鲜，值得一试。对应震动的设计也有些特别。感觉不足的地方还是人物的造型，不太自然。

铁臂阿童木

2004年3月18日

机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：DVD

游戏采用了全新的Havok 2物理引擎制作，画面华丽、动作流畅还再现了阿童木的7种能力，再加上阿童木的形象早已经深入人心，号召力自然非同寻常！

彩火： 实话实说，给出如此高分有一半是情感作祟的结果。阿童木明亮中略带幽怨的眼神，至今都是我记忆中最幸福的时刻。但至于到游戏水平，虽然有SONIC TEAM做技术保障，但实现的效果只能算是普通。尤其是场景经常用不能进入的假背景做视觉欺骗这点令人最为失望。

雪人： "十万马力，七大神力，无私无畏的阿童木……"伴随我们长大的阿童木终于登场PS2了。看见熟悉的卡通画面，善良正直和勇敢的阿童木，心中难免有一丝感动。游戏的动作性做得不错，操作设定简单，战斗也是简洁明快；不过做成3D的场景效果还是有不小的欠缺。喜欢阿童木的玩家不妨玩一玩，重温一下儿时的美好回忆。

龙哥： 亮丽的卡通画面，节奏轻快的背景音乐，熟悉的人设和丰富的动作要素……但是这所有的一切却没能让我找到玩GBA版时的爽快感。过多的对话和剧情使游戏进行得不太流畅，3D的空间也使攻击增加了一定难度。给7分是出于对手冢先生的敬意。

小沛： 取材自超著名的动漫作品，从小看着这个动画片长大的玩家们恐怕会对其有种特殊的感情吧。片头的动画播片素质十分的高，单拿出来做动画也足够了。游戏里那种自由在天空中翱翔的感觉也是超级爽，难度并不算太高，适合动漫饭斯们轻松享受。

GOLD 36–40 SILVER 30–35

电子游戏软件 编辑点评 NEW GAME CROSS REVIEW

3月15日～3月28日 2004

樱花大战物语 神秘的巴黎

发售：2004年3月18日



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：AVG
媒体：DVD

一改前作风格的《樱战》系列最新外传。虽然这种巨大转变可能会失去一部分玩家的支持，但相信也一定会争取到不少对巴黎华击团和解谜探案类作品感兴趣的人。

PERFECT： 著名SLG游戏的续作，可惜类型改成文字冒险了。虽说剧情做得很不错，既有煽情也很搞笑，而且解谜探案部分的剧情也充满悬疑色彩，但如果对日语没什么研究的玩家来说就会比较困难了。不过好在登场人物不少，也是比较适合该系列饭斯收藏的作品。

风林： 该作的故事发生在《樱大战4》半年之后，虽然系统上延续了经典的LIPS系统，但却是一款文字类型的AVG冒险游戏。不过游戏里加入了新的“射击LIPS”、“Just LIPS”等新要素，剧情曲折紧张，再加上大量的收集要素和迷你游戏，所以可玩性还是很高的。玩腻了《樱战》系列的玩家不妨尝试一下本作，说不定会出人意料的吸引你呢。

彩火： 也许是动画看的太多了，当拿到游戏的时候实在是很激动，虽然知道这次游戏的风格改成了文字冒险，但我还是期待能与以前的类似游戏有个质的飞跃，但是没想到，画面依然如故（也许这就是樱战的风格），实在有些许失望。而且游戏通篇日文，想必没有日语基础的玩家会比较难办，看攻略还不如看动画，唉……怀念甲胄的时代。

雪人： 虽然非常喜欢《樱花大战》系列，但是因为种种原因，从三代开始便与它断了缘分，这次有机会与三代的新人物进行亲密接触，俺当然不会放过。游戏虽然不是续作，但是随着可爱的MM们一起畅游巴黎，经历种种事件也是非常吸引人的。对于系列的FANS来说，听着众佳丽悦耳的声音，难道不是一种享受吗？

波波罗克罗伊斯 月之法则的冒险

发售：2004年3月18日



机种：PS2
厂商：SCE
类型：RPG
媒体：DVD

该系列的第5部作品，除了继承一贯清新可爱的风格，系统方面也有所改善，同时还有新角色登场亮相。相信喜欢这个系列的玩家应该不会失望。

PERFECT： 这是一款充满童话风格的温馨RPG游戏，游戏中的3D卡通风格十分可爱。玩家在游戏里可以获得各种有附加属性的魔法石，比如火魔法石、水魔法石等等；这些魔法石除了可以在战斗中使用外，还可以对游戏的环境造成影响，比如利用火魔法石点燃火把等，同时这些也是解谜时的必须品。总体来说，游戏画面和音乐都很清新简洁，即使没有玩过前作的人也能轻松上手。

风林： 依然采用3D卡通渲染的图像处理方式，而故事则以前作的6个月后为舞台背景。关于协力技的设定在本作也都会依然存在，善用这些技法招式就能轻松过关。不过从前作起，波波罗克系列就已失去了PS时代的辉煌，除了在画面上有所进化（个人认为并不理想），其他方面毫无亮点可言，对如今愈发挑剔的玩家应该没什么吸引力。

彩火： 该系列一向以可爱的人物设定和柔和清新的画面取胜，本作自然也不例外，而且象之前备受好评的协力技等要素也保留了下来。由于前作是首次全3D化，所以留下了很多遗憾。好在新作重新进行了调整，加入了不少新元素，比如皮诺王子和露娜等人就增加了新的招式，战斗系统也更加流畅。不过读盘时间还是太长，有点美中不足的感觉。

雪人： 简洁明快的画风、可爱的Q版人物加上轻松的音乐，这就是《波波罗克罗伊斯》带给人们的。这次的《月之法则》并没有给人们带来太多新意，故事情节也不过是老套的王子历险记罢了。不过，在繁忙的工作之余，一边听着轻松的音乐，一边冒险，还是能让人得到一时的放松。

装甲核心 连接

发售：2004年3月19日



机种：PS2
厂商：From Software
类型：STG
媒体：DVD×2

采用2枚组大容量的FROMSOFT的招牌系列的第8款作品，游戏支持四人同玩，而且还采用了全新的动态天气效果，并对应PS2鼠标。

PERFECT： 片头动画震撼人心，机体的金属感刻画的十分鲜明，让人一下子就热血沸腾，玩这种游戏的大概一般为男生，所以真实感也是他们所在意的，游戏的画面做得也是不错，控制起来基本可以达到得心应手。就是有些时候看地图不太明白，老是走错路线。能量条比较短，飞行的时候会掉下来，呵呵，也许还是我的技术问题吧，但绝对不涉及人品哦。

风林： 机器人迷们期盼已久的“装甲核心”最新作“连接”终于闪亮登场！游戏的背景设定仍然和系列中的前几作一样：由于资源的稀缺而导致国家之间的大混战。本作依旧继承了大获好评的多视点系统。此外更多可以用来替换的部件的加入使得机器人改造迷们有了更大的发挥空间。对于系列的FANS而言的确是一款不错的游戏！

彩火： 人气机器人游戏再次出击，不过对于玩过该系列作品的玩家而言，新作似乎只能算个补完作，没有什么出彩的亮点。不过玩家可以自由调换视角，任务之间衔接的也比较紧密，能够吸引人一关一关地玩下去，操作上也还算简单，但除此之外也就没什么可以赞许的了。

雪人： 本作的片头制作得非常精美，感觉厂家在制作方面还是颇费了一番心血的。游戏中，玩家要操纵机器装甲通过砍劈、射击等方法来消灭敌人完成任务。游戏的操作感还算比较好，但是也需要玩家拥有一定的熟练度，相信此类游戏的老玩家应该比较容易上手！

X档案 反抗或顺从

发售：2004年3月20日



机种：PS2
厂商：VU Games
类型：AVG
媒体：DVD

根据超人气科幻电视剧改编而来的游戏。游戏以第7季为蓝本，力图忠实地再现原作精髓。玩家将扮演莫德或斯考莉，体验两种风格截然不同的恐怖冒险。

PERFECT： 光是看到20世纪福克斯公司的标志就令我精神一振。游戏利用电影剪接手法和音乐等营造出了像原作一样强烈的悬疑气氛，玩起来小有生化危机的感觉。玩家可以根据个人的喜好选择角色，其中莫德的剧情动作成分比较多，而斯考莉的剧情则偏重于推理部分。虽然《X档案》的电视剧已经结束，不过喜欢该作的人还是可以在这里找到新的惊喜。

风林： 熟悉的音乐和电影式的开头，已经将我带入了另类的恐怖世界中了。相比其他恐怖游戏，这款《X档案》充满了科幻、灵异以及不可思议的成分。潜伏式的恐怖令人毛骨悚然。然而主角的形象实在太差，面部表情僵硬、行动迟缓。可以说，该作完全没能展现出原作中两位主演的精彩演技，敌人也缺乏创意，但总体素质还算可以。

彩火： 作为一部著名的恐怖悬疑影视作品，推出的游戏总会引人注目。不过大家都有心理准备，一般的情况下这类作品的素质都会比较平庸。本作的游戏方式还是模仿了BIO和寂静岭系列，只不过操作略显复杂。画面表现还是不错的，光源衬托整体气氛的描绘也相当的到位。剧情设计比较忠实于系列剧集，菜单很精致。

雪人： 这个风靡全球的系列被改编成为游戏，不用说，自然又在玩家中引起了不小的震动。只可惜，本作还是未能免俗。在看过游戏中必有的一段精彩片头后，玩家才能开始游戏。本作的感觉总体上与《生化》的感觉比较接近，不知那些玩多了此类游戏的玩家会不会反胃！

评论人



PERFECT



风林



彩火



雪人

责编/飞月

MICROSOFT XBOX

忍者外传

靓丽的画面、悦耳的音乐、华丽的动作、适中的难度以及良好的操控性成功地创造了这个值得永久珍藏的完美游戏

XB	厂商：TEMCO	发售日：2004.3.11	
	类型：ACT	价格：7800日元	其他：——





NINJA GAIDEN 过关评价

过关评分由以下四个方面构成：过关所用的时间、杀敌数量、吸魂数（不过最后结算分数时要减去关卡中买东西的花费。注意：按Y键所吸收的黄魂数量只有正常状态吸收数量的5分之一。如：杀一个敌人出现黄魂，正常状态吸收的话数量是100，那么按Y键所吸收的这个黄魂数量就只是20）、忍法残留数量（用道具加满也算分）。按分数由低到高评价依次为忍犬、下忍、上忍、头领、超忍。

NINJA GAIDEN 50只金甲虫的准确位置

（※表示不容易找到，请根据提示仔细观察）

第三章 飞空艇 （3只）

（1）飞空艇上的船长室，这里可以查看桌上的报告、旁边是Tairon市地图、右边窗台上有一只金甲虫。

（2）最开始的客房走廊后面的集装箱仓库最里面，从箱子上面跳过去有两个宝箱、箱中间的地上有一只金甲虫。

（3）※在电源室破坏供电系统后，到上层去见Boss的路上，上铁楼梯之后翻上墙，前面有大铁箱，站在铁箱上面跳到铁架子上面，在铁丝网旁边可以捡到一只金甲虫。

第四章 Tairon市 （3只）

（4）在商店旁边的门前拉闸，开启嵌有五颗绿珠的大木门，进去后在左手墙边的饮水池内发现金甲虫。

（5）就从这一区走墙上小路，经过走廊，并捡到走廊上得金甲虫，来到刚才商店区那个通往酒吧的嵌有各色彩珠的大木门的上方拉闸开门。

（6）※酒吧对面那个有风车手里剑和XBOX标志隐蔽地点的，小巷子最里面的地上。

第五章 魔神の街 （3只）

（7）吊桥前广场边嵌有一颗蓝色珠的门进去，路边有两个铁栏围，其中一个有宝箱可以拿到钥匙，从另一个围栏上连续用飞檐走壁蹬踏两面墙壁，就可以在不远处的墙缝里捡到金甲虫。

（8）吊桥山区域三岔路口的记录点旁。

（9）※三岔路口往右拐，路的左手边，两幢房子墙壁中间的夹缝里面有一个金甲虫。

第六章 大教堂 （6只）

（10）资料室二楼的陈列室其中一个玻璃橱柜中。

（11）资料室三楼用飞鸟返跳上去的走廊的地上。

（12）礼拜堂大厅上方，跳到一侧的台上可得到。

（13）打开礼拜堂讲台后的石台，跳下去可见，在记录点附近。

（14）※躲过佛头后，一路下来落下井出铁杆门，到两门平台进入另一个铁杆门，下去打死这里的大蚊子后仔细观察，用飞鸟返跳入这个房间的一个石窟里，可得到一只金甲虫。

（15）刚刚进永劫の墓所前走廊，右边最下面的一个墓眼里有金甲虫。

第七章 秘密の地下 （4只）

（16）化石龙残骸圆形房间墙壁上，最下面的一个墓眼中。

（17）空中石桥的旁边，宝箱对面。

（18）青眼の间底层柱子后面。

（19）游过水底通道，在有铁电梯的水池底部捡金甲虫，乘坐电梯回到大教堂的礼拜堂就见Boss。

第八章 全城戒严 （2只）

（20）Tairon市区，在骷髅铁门前用骷髅钥匙，进去后就有金甲虫。附近还有另一只（第21只）。

（21）※拿到强弓后，下楼梯后，不要急于跳到地面上，要跳到对面墙上，在墙壁上往左边蹬踏行走，可以在一个台上捡到一个金甲虫。

第九章 军事禁区 （4只）

（22）刚刚走出军供给基地入口隧道的右边墙角。

（23）※进入车辆库，消灭所有的飞行激光发射器，从车辆库二楼跳上第一个空中移动平台，落在一辆列车上，再从这辆列车上起跑，跳到另一辆列车顶上捡到一只金甲虫。这一跳要用轻刀（X）或者飞镖（B）助力。附近还有另一只（第24只）。

（24）车辆库另一侧三楼拿开门卡的控制室的屋顶上，从外面跳上去可得。

（25）打完直升机后，用飞鸟返跳上天台的地板上。

第十章 地下水路 （9只）

（26）※打完第一只雷虫后，进门、回头、爬上墙檐得到金甲虫。

（27）在天平之间上方获得。

（28）赤之蓄水槽。

（29）用水灵像开门后，在深井不远处的地上拾得。

（30）打完两只雷虫后，在其中一雷虫栖身的洞中。

（31）青之蓄水槽，水被排除后的地面上。

（32）※有女神像的柱列通路的其中两根石柱之间用飞鸟返跳上一个石柱后发现。（取得FC版《忍龙》1、2代后，就在这里取得3代。）

（33）地下神殿旁边房间的一具尸体旁。

（34）地下神殿上层。

第十一章 ZARKHAN的通路 （5只）

（35）关卡开始处，取得金牌的宝箱附近。

（36）经过石像商店向前游到另一区域的一个岸边平台上。

（37）在沉船的前一个区域水底角落。

（38）沉船内部氧气瓶旁边。

（39）永眠之室（就是从棺材中木乃伊手上取得骷髅钥匙的房间）顶部。

第十二章 冰火洞 （8只）

（40）斗技场的总开关附近的石柱旁。

（41）跳到斗技场入口的门上平台获得。

（42）斗技场最上层开关附近。

（43）※从皇宫大阶段到冰火洞水洼前的路上有三尊石像，打碎其中一尊石像得到一只金甲虫。

（44）冰火洞前有瀑布的水洼中。

（45）有跷跷板桥的区域入口处右边平台上。

（46）取得齿轮后，打冰虫前的记忆点附近。

（47）有喷火石像区域的某一个角落。

第十四章 怨灵 （2只）

（48）进入雄狮像门后，一侧通道底端。

（49）在拿双狮钥匙附近迷宫的拐角内。

第十五章 核心 （最后1只）

（50）在皇宫核心的第四层外围一缺口处落到平台上，在附近调查可得到最后一个金甲虫。

NINJA GAIDEN 宝珠篇

真龙宝珠（只有1颗）：使龙剑升级为真龙剑	
由时空传送点回到隼の里的墓场，把隼为妹妹新堆的坟墓墓碑挂着的项链取下来，装配在龙剑上，龙剑就升级为真龙剑。	
鬼神珠（共4颗）：增加忍法值上限	
第一颗	第四关钟楼的平台上。
第二颗	第六关取得永劫之书后返回礼拜堂内的资料室与60只怪物对战后得到。
第三颗	第十关在使用流水の赤石那个平台的对面一个箱子中获得。
第四颗	得到一定数量的金甲虫后和武器店BOSS谈话得到。
魄封珠（共6颗）：提升忍法等级	
第一颗	第七关地下古墓断桥的对面。
第二颗	第十关在古代水路乘下降石梯到达的一个房间，在房间里的箱子中获得。

第三颗	第十一关坐水中电梯返回教堂的密码箱内获得（密码是1223，依次对应的顺序是左左右左）。
第四颗	第十二关在一个需反复跳墙的地方。先跳到最上方，然后手抓墙壁边缘，跳下来。这样就能顺利在位于墙壁中部一个空间的箱子中获得。
第五颗	第十三关返回忍者村时使用重型武器（如：战斧，霸王大刀）打开有裂痕的石碑获得。
第六颗	第十三关那个类似金字塔的建筑内，在一面镜子对面，用火箭点燃2边台座的火后获得。

九字神珠（共10颗）：增加生命值上限	
第一颗	第一关两边都有灯的箱子里获得。
第二颗	第四关在绫子提示紫色花镖的楼梯旁,攀爬2次,可以到达一个平台。打开的平台的箱子获得。
第三颗	第六关打败关底BOSS化石龙后获得。
第四颗	打败第七关中的触手怪后获得。
第五颗	第十关在列柱通路打败60只紫色单眼怪物后获得。
第六颗	第十二关在一个四通八达的地方（可以回TAIRON市区的正大桥、帝国皇宫和冰火洞）打败全部怪物后获得。
第七颗	第十二关打败关底BOSS火龙后获得。
第八颗	返回到永劫の墓所墓穴在第一次出现巨型丧尸怪物的地方打败60只巨型丧尸怪后获得。
第九颗	返回到第十二关一出来的那个斗技场（就是跟第11关BOSS-DOKU决战的那个地方）打败所有红龙后获得。
第十颗	第十三关返回到TAIRON市区,在城内的一个传送点(注意:不是双头蛇石雕的广场的那一个),可以传送你到修罗魔界,打败魔界所有怪物后获得。

神命珠(共27颗):每收集9颗点亮九字真言(临、兵、斗、者、皆、阵、烈、在、前)就增加1次生命值上限	
第一颗	第二关在快到达隼の里瀑布断桥水面用“水上飘”（靠近水面后连续按A键）到达一个狭小的空间，在里面的箱子里取得。
第二颗	第二关在隼の里，将捡到的佛像头放到3个石像处的一个只有身子的石像上后获得。
第三颗	第三关在飞空艇上，在拿ID卡控制室的门里面。
第四颗	第三关在飞空艇上，在两边有螺旋楼梯(一个通往商店，一个通往记忆点）的左边房间里。
第五颗	第4关在楼梯旁有绫子提示的紫色花处翻下向右攀爬，在一个狭小空间的箱子里。
第六颗	第六关开始地方的一个箱子里。
第七颗	第六关有大量独眼飞行怪的地方某个石台上。
第八颗	第七关石桥的左边。
第九颗	第七关重回礼拜堂有密码锁房间的密码箱内（密码是：1410依次的顺序是：右左右左）。
第十颗	第九关军事要地的车辆库中一个木箱内。
第十一颗	第九关关底需ID卡开门的房间旁边的楼道里。
第十二颗	第十关开始地方的箱子里。
第十三颗	第十关天平の间的顶部的一条走道的箱子里。
第十四颗	第十关打败两条电虫后，在旁边一个石洞的箱子内。
第十五颗	第十关打BOSS的前一个房间（有吸血蝙蝠）二阶上的一个箱子内。
第十六颗	第十一关拿金牌经过的一个箱内。
第十七颗	第十一关放金牌的洞穴前一个箱子内。
第十八颗	第十二关与DOKU战斗的斗技场二阶的箱子内。
第十九颗	第十二关与DOKU战斗的斗技场三阶的箱子内。
第二十颗	第十二关一个记忆点处用重武器打碎石佛头（这里一共有3个石佛头），从中取得。
第二十一颗	第十二关进入冰火洞前的水池内。
第二十二颗	第十二关需触动机关灭火的地方旁边的箱子里。
第二十三颗	第十三关刚开始飞檐走壁到一个出口有记忆点的地方，在旁边的宝箱内。
第二十四颗	第十三关BOSS战后进入建筑内拿取雕像的门前。
第二十五颗	第十三关返回TAIRON市后，用重型武器打碎紫色石门后上二阶，在一个箱子里获得。
第二十六颗	第十四关在第一次出现幽灵鱼的地方一个箱子中取得。
第二十七颗	得到一定数量的金甲虫后与商店BOSS交谈获得。

NINJA GAIDEN 武器篇

龙剑 ～ Dragon Sword ～	
最大等级	3
入手地点	游戏开始
作用	隼龙的初始武器，拥有较好的攻击和速度平衡性，应该是玩家在游戏中使用时间最长的武器。其招式详见招式篇。

木剑 ～ Wooden Sword ～天衣无缝～	
最大等级	7
入手地点	第二关的商店可以购入好武器。
作用	从第一级到第六级的木剑没有什么威力，升到第七级，外观会有些改变；一旦升级到最后，它会变成写有“天衣无缝”四个字的一把威力巨大的大木棒，外形跟木桨差不多。攻击力，特别是空中攻击力很高，是用来对付行动迟缓的那些BOSS的好武器。

双节棍 ～ Nunchaku ～	
最大等级	不能升级。
入手地点	第三关一个死去的忍者身上。
作用	可以使出快速且连击数很高的招数，是对付幽灵鱼的好武器。

霸王大刀 ～ Dabilahro ～	
最大等级	3
入手地点	拥有一定数量的金甲虫后在商店中和店主交谈得到。
作用	威力巨大的攻击性武器，除了能用来杀敌外，还能用它破坏有裂痕的墙壁。

双节镰刀 ～ Vigoorian Flail ～	
最大等级	2
入手地点	第六关-大教堂关卡中永劫的墓所的门口。
作用	出招流畅而且攻击力不俗的武器。是对付幽灵鱼和魔化士兵的好武器。特别是升级之后，专门对付一些连真龙剑都不好对付的速度较快的群体敌人。

战斧 ～ War Hammer ～	
最大等级	2
入手地点	第八关礼拜堂废墟，在祭坛左上方的墙壁旁拾得。
作用	威力巨大的攻击性武器,除了能用来杀敌外,还能用它破坏一些墙壁和裂痕。

水下矛枪 ～ Spear Gun ～	
最大等级	2
入手地点	11关- ZARKHAN的通路这个关卡中在一个平台上捡到。
作用	主要用来有效地对付在水下的敌人。在地面上也可以它来对付空中的敌人。

妖刀鬼彻 ～ Kitetsu ～	
最大等级	不能升级。
入手地点	打败十一关BOSS Doku后，在地上拾得
作用	此剑是名副其实的妖刀,装备后会慢慢消耗隼龙的生命值,杀掉敌人后能回复一些生命值。不过装备生命之腕轮后,它会抵消掉妖刀鬼彻的耗血特性。这把刀杀伤力很大,而且可以吸血,在对付生命值较高的单个敌人的时候比较适用。

真·龙剑 ～ True Dragon Sword ～	
最大等级	不能升级。
入手地点	第十三关到达村庄墓地，发生剧情自动获得。
作用	真龙剑隐隐约约发出红色的光彩，它的攻击力比龙剑更胜一筹。

黑龙丸 ～ Dark Dragon Blade ～	
最大等级	不能升级。
入手地点	游戏通关后，读取 Successive Play 记录进入二周目游戏，在第十三关回到隼龙故乡，在有石像商店房屋的2楼入手。
作用	动作和霸王大刀类似，但攻击力更大。

手里剑 ～ Shuriken ～	
入手地点	初期装备。
作用	数量无限，可以单发，也可以快速地放出四发。用来对付吸血蝙蝠等弱小敌人很方便；也可用来阻挡快速接近的敌人，但是基本上不能对除蝙蝠以外的敌人构成伤害。此外，在地下水道打雷虫时可以用，它能对雷虫构成伤害，但是伤害不大。

弓箭 ～ bow ～	
入手地点	第二关商店附近的门边。
作用	连射速度慢。按下B键可以自动瞄准发射，但是自动瞄准精度不高；如果按住B键，并且移动左摇杆，可以在第一人称视角瞄准目标，瞄准的时候按下右发射键R可以放大缩小目标。

风车手里剑 ～ Windmill Shuriken ～	
入手地点	第四关 Han's Bar 旁边一条窄巷的平台上。
作用	风车忍者镖发出去经过中短距离的飞行之后（这条飞行轨迹的敌人不防御的话都将受到伤害）会回到隼龙手中。能够杀死一些较弱的敌人。

爆破手里剑 ～ Incendiary Shuriken ～	
入手地点	第六关礼拜堂的档案室或者在商店购买。
作用	戳在敌人身上或者目标上然后爆炸，可以用来炸开一些门和通道。

强弓 ～ StrongBow ～	
入手地点	军事基地对面的一个房间里。
作用	对敌人的杀伤力比普通弓箭大很多，而且可以装备更加强劲的爆炸箭和军用APFSDS 穿甲弹芯。

爆裂箭 ～ Explosive Arrows ～	
入手地点	军事基地。
作用	比普通弓箭头杀伤力更大，可以杀伤在它爆炸范围内的目标。一般用它来打飞行激光发射器和直升飞机。

穿甲弹芯 ～ APFSDS Cores ～	
入手地点	军事基地。
作用	游戏中威力最大的发射类武器，用来对付坦克的军用武器。而且一支穿甲箭可以同时破坏多个目标。

FC版忍龙1代选关密码——第1关：L、X、A、Y、A、X　第2关：A、X、X、R、Y、A　第3关：X、Y、B、R、L、X
第4关：B、R、A、B、Y、Y　第5关：X、A、Y、X、L、L　第6关：R、Y、R、L、A、X

道具篇

灵命药 ～ Elixir of Spiritual Life ～	
价格	500
最大携带量	10
作用	就是小回复剂，补充隼龙一部分生命值。

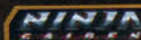
灵命仙药 ～ Great Spirit Elixir ～	
价格	5000
最大携带量	5
作用	补充全部生命值。游戏前期它比较珍贵；但是后期有很多灵命仙药，所以游戏中后期都不必太珍惜此药。

鬼道药 ～ Elixir of the Devil Way ～	
价格	2000
最大携带量	5
作用	补充隼龙的一格忍法值。

鬼道仙药 ～ Great Devil Elixir ～	
价值	10000
最大携带量	3
作用	补充隼龙的所有忍法值。

魂返之护符 ～ Talisman of Rebirth ～	
价值	5000
最大携带量	3
作用	装备了返魂护身符，一旦隼龙在战斗中被杀就会自动复活，并且补充全部生命值和全部忍法值。它价格高、作用大，战斗中应该适当节省使用。

金甲虫 ～ Golden Scarabs ～	
作用	搜集金甲虫可以到商店跟店主交谈换取各种武器、道具、隐藏要素等，每积累满5只，商店老板就会给你一件东西，随时可以交到商店里，数量达到后自然会有东西给你。



道具篇

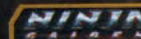
日之腕轮 ～ Armlet of the Sun ～	
地点	在商店花5000黄魂购买。
作用	增加攻击力。

月之腕轮 ～ Armlet of the Moon ～	
地点	在商店购买，5000金子。
作用	增加防御力。

祝福之腕轮 ～ Armlet of the Benediction ～	
地点	在商店以15金甲虫换取。
作用	增加黄魂的形成。

幸运之腕轮 ～ Armlet of the Fortune ～	
地点	在商店以金甲虫换取。
作用	增加红魂的形成。在需要连续释放魔法的地方要装配它。

生命之腕轮 ～ Armlet of the Tranquility～	
地点	在商店以金甲虫换取。
作用	能够逐渐恢复隼龙的生命值，但是比较缓慢。它可以抵消掉妖刀鬼彻的耗血特性。在第七章秘密的地下中，赤眼之间和青眼之间可能需要尝试几次才能成功，所以建议装配生命之腕轮补血。



忍术篇

忍术（Ninpo）

鬼火之术 ～ The Art of the Fire Wheels～	
地点	第二关—隼の里关卡中一个神龛里获得。
作用	红色的火球围着隼龙，在火球环绕的地方敌人都将被火焰吞噬和燃烧。但是它主要用于防身，杀伤力很小。

火炎龙之术 ～ The Art of the Inferno～	
地点	从第二关开始的商店，1000黄魂购买。
作用	隼龙利用意志控制火元素形成一个火团然后发射出去，在火团附近的敌人也会被烧着。远处正在移动的敌人很容易躲避这种忍法的攻击。

冰刃杀之术 ～ The Art of the Ice Storm ～	
地点	第七关-秘密的地下在一个死掉的忍者身上获得。
作用	在隼龙身体周围形成一团冰片旋风，靠近的敌人将被杀伤。对敌人杀伤力大，但是攻击范围很小。

百雷锤之术 ～ The Art of the Inazuma ～	
地点	第10关地下水路击败一条雷虫后在地上拾得。
作用	依靠闪电击落杀伤周围敌人的忍术。是游戏中攻击面积最广、威力最大、后期使用最频繁的忍法。







BOSS战法篇

首章 BOSS——MURAI

蓄力攻击会被他用投掷技；发出手里剑会反被他挡回来；直接攻击也会被完全防御。只能引它到墙壁边，蹬墙飞到它头上或身后；从空中劈刀才可以对其构成伤害。好好利用道场两边长长的墙壁，并在上面来回跳跃行走，可攻击得手。

隼の里大BOSS——骑马红衣武士

先打妖怨，吸收他们身上的蓝魂、红魂或者两个黄魂对打出八连斩，三个八连斩之后基本可以将BOSS斩落马下。

飞空艇BOSS——铁甲肥男

如果离他太远，就会被激光炮连续攻击，所以不要离他太远，而离他近的时候要翻滚躲避，尽量和他保持适当的距离。反复飞燕斩可以轻松解决。

章鱼怪

它有触手（可再生）的时候眼睛是闭上的，打断它的两个触手后，眼睛就睁开了，这时候要抓住机会攻击它。最好用吸魂攻击，当然使用飞燕斩也是不错的选择。

化石龙

攻击它的四支脚爪，攻击时注意它击碎的石块和它的摆尾。它摆尾的时候连续跳两次，即可平安避开。

ALMA第一形态

不能离她太近，否则会被使用杀伤力巨大的投掷技，攻击之前会有魔法球光线，如果看到预兆马上远离；她发出投掷飞柱或者粉红火球远攻击的时候可以跑动加翻滚来躲避；受飞燕斩攻击后，她会落地出现硬直时间，抓紧时间上前攻击，她起飞后又开始躲避，等待下一次机会。

坦克

用穿甲箭对付坦克，如果用完了，就在旁边的箱子里面补充。如果对自己第一人称瞄准有信心的话，就可以先射坦克上面的机枪手，在下一个机枪手出来之前，有几秒的硬直时间来对付坦克。如果不擅长第一人称射箭，就用闪避战术躲开主炮的攻击，转移到坦克侧面或后面向它射击。如果太靠近坦克会被它碾压。第一辆坦克爆炸后，第二辆坦克一出来就会朝你开炮，要马上躲避，然后使用同样战术对付。

武装直升机

为了更好地瞄准，尽量用第一人称视角攻击武装直升机。当他从桥底飞过或者绕过房屋的时候就证明它要连续发射多枚导弹了，此时要用翻滚+跳跃来躲避它的强力攻击。对付它最好的武器是爆裂箭。

雷达

不要把天台上的敌人（机枪兵）都消灭完，一定要留一个，然后就开始向电波塔上的9个雷达射击。如果把机枪兵都杀了，电波塔上就会出现一群火箭筒兵，这样便会变得很难对付。

FC版忍龙2代选关密码——第1关：A、A、B、X、Y、R　第2关：X、L、R、B、B、A　第3关：L、Y、B、A、R、R
第4关：A、L、X、Y、Y、B　第5关：R、A、A、B、X、L　第6关：Y、L、R、A、Y、R　第7关：B、B、X、Y、A、L

雷虫

千万不要站在场地中央，这样会被它吃掉（可以挣脱，但是会消耗大量生命值）。打雷虫要在场地两边翻滚躲避。它发出电球和扑下来的时候就可以用翻滚躲避掉。它躺在地上的时候要抓紧时间攻击；它缩回的时候可以用手里剑或穿甲箭攻击。

化石翼龙

先用飞燕斩攻击它的双腿，它头部点地后，抓紧时间攻击它的头部。它起飞的时候要防御，它发射激光的时候从两边接近它，以免被击中。它飞到平台上休息时可以在平台下躲避。始终紧跟着它，不要拉开太大的距离，看到他头落地就赶紧攻击，反复如此可以获胜。

DOKU

要击败他关键是要灵活躲避，击中他后不能贪功，要迅速避闪。多利用墙壁飞檐走壁，可以更好的躲避和攻击DOKU。当他的剑发光时注意防御。后期小心被他吸血攻击，如果被它的剑击中。它的生命值就会回复，所以如果后期实在无法全身而退就是用百雷锤之术，这对它很有杀伤力。

火龙BOSS

打火龙的时间比较长，要耐心地躲避它的火球和强风攻击。它在攻击一段时间后会把头放在地上喘息，此时抓紧攻击。再就是等它的头靠近石台时，在隼龙的攻击范围内腾空攻击它的头部。如此循环，即可打败它。

ALMA最终形态

她的这个形态弱点在尾部和腿部，所以尽可能绕到她背后攻击。需注意的是在它出现硬直时间时，不可以贪功恋战，击中她两次后就应马上跑开。

DOKU最终形态

蜕去盔甲的DOKU，已经不惧怕百雷锤之术，但是火炎龙忍法对它有很大的杀伤力。它的吸血攻击比起前一形态使用得更为频繁，要注意闪躲。

冥界魔王

控制悬浮石块移动与它周旋，先砍它的身体，身体被破坏后，再砍其双臂。注意躲避他放出的激光。用火炎龙忍法对它很有效果；打败它后它马上变身为第二形态，它在远处时用爆裂箭或者穿甲箭向它射击，它在近处时用飞燕斩攻击，或者使用百雷锤之术。

最终BOSS——MURAI最终形态

这个BOSS最容易，不断用飞燕斩攻击即可。



NINJA GAIDEN 隐藏要素篇

隐藏服装

■NORMAL 难度爆机后——追加新服装：选择新游戏时在开始游戏菜单处按下L键然后按start即可在游戏中使用穿上新服装手拿激光剑的隼龙。

蓝色忍者服：选择新游戏时在开始游戏菜单处按下L+R键然后按start即可在游戏中使用穿着一、二章那套忍者服的隼龙。

■VERY HARD难度爆机后——选择新游戏时在开始游戏菜单处按下R键不松然后按start即可在游戏中使用已经魔化的隼龙（即正常游戏第15章中的那个形态）。

隐藏地点

①在第2章用弓箭射3个箭靶的靶心，射中后可以补充生命值，增加金钱，恢复忍法值（在拿到弓箭出门的右边）。射箭的地点最好选在可以无限捡箭的那具尸体旁边。



②在TAIRON市区HAN'S酒吧对门的小巷子里有一处隐藏地点，上面可以拿到风车手里剑，还可以在银色XBOX标志前补满体力和忍法值。到达这个地方，要在巷子口对着画有蓝色横条的墙壁起跳，踩过三面相对的墙壁，最后可用轻刀或者手里剑助力便能轻松到达这个隐藏地点。

开启FC版忍龙的条件（2种方法）

收集50个金甲虫后可以找商店老头换到FC上的忍者龙剑传1代。

在normal难度下每关都获得master ninja评价可以获得FC上的忍者龙剑传2～暗黑邪神剑。

在normal难度下每关都获得head ninja评价可以获得FC上的忍者龙剑传3～黄泉的方舟。

另外一个比较简单的开启FC版忍龙的的方法

①收集齐游戏中全部（50个）金甲虫并和商店老头交换取得FC版的《忍者龙剑传》一代。

②到TAIRON市那扇镶有各色彩珠大木门的上方（就是开这条门机关的地方），使用强弓，瞄准对面钟塔上的大钟，向钟面放一箭，命中后。对面的楼上会出现一个箱子（即第4关几个黑衣忍从天而降的地方）。打开箱子可得到FC版《忍者龙剑传2～暗黑邪神剑》。



③拿到前2个经典游戏后，到柱列通路的通路，也就是拿金甲虫的那个柱子的顶端，那里又出现一个新的宝箱，里面有FC上的《忍者龙剑传3～黄泉的方舟》。拿到这3张游戏碟后你就可以利用Han's Bar一楼的那台街机穿越时光，回到当年玩这3个经典游戏的岁月，不知道大家现在是否还能找到当年那种游戏的感觉。

NINJA GAIDEN 心得篇

助力跳跃

如果隼腾空的时候按轻刀（X）或者手里剑（B）会跳得更高。在游戏中有两处地方必须用轻刀或者手里剑助力才能到达，第一处就是在第一次击败DOKU的那个空中有悬浮石台的斗技场，其中有两个石台相隔比较远，必须助力。第二处就是军供给基地车辆库两辆火车车厢间隔比较远，用轻刀或者手里剑助力后跳上，可得到金甲虫。

杀敌得到道具

在游戏中把一些地方出现的怪物全部消灭后可以得到道具，重要道具请参见《宝珠篇》。可以在商店购得的道具在此省略。

赚钱（金钱上限是99999）的好地方

地下水道的深井处，在地上起跳发出手里剑射，反复如此杀光所有蝙蝠可以获得大量黄魂；另一个地方更好赚钱，那是在第十五章皇宫大阶段的大门前杀透明食人鱼。杀幽灵鱼有两种方法，第一种是使用双节镰刀连续攻击；第二种是使用百雷锤之术攻击，每次用忍法攻击杀死幽灵鱼后，可以得到大量各种颜色的魂，红魂又可以补充忍法值。记得装备祝福之腕轮，这样赚到的钱更多。

■文/黄达雄　梁耀东　编排/宇部

FC版忍龙3代选关密码——第1关：B、Y、R、L、X、A　第2关：A、R、R、Y、A、L　第3关：L、B、R、Y、L、Y　第4关：R、R、B、A、Y、X　第5关：Y、A、B、X、R、X　第6关：B、X、X、A、X、Y　第7关：X、R、X、Y、Y、L

PLAYSTATION2

影之心2

面对两位爱慕你的女孩，你的心会怎样选择呢？是延续与爱丽丝的传说呢？还是与出生入死的卡莱终生为伴？

PS2	厂商：ARUZE	发售日：2004.2.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：DVD×2

许久没有这样的感动了，虽然没有同期推出的鬼武者3那样的超强人气，但是作为一款众人期待的RPG大作，影之心2具备了一款优秀作品所应该具备的一切条件：完美的剧情、华丽的画面、颇具人性的操作系统，以及庞大的周边可待挖掘。而可以接续一代作品的判定也是令老玩家十分的贴心。虽然在一些细节上还有可以值得推敲的地方，但总的来说是可以打99分的。在工作学习之余能够回到一战的硝烟中感受一下天马行空的快乐正是本游戏给我们的一份大礼。

■文/魔舞之妖刀　编排/宇[illegible]

得到福引券的地点

- 地铁中的カルトスーポルックス战
- 勒阿弗尔的雷纳德镇长屋里铺有熊皮的地方
- 酒窖的宝箱
- 南安普顿的右边的那个邮差
- 进入隆达废矿后左边的岔路最里边的拐角处
- 隆达废矿升降机附近的布告
- 罗格家的桌子
- 佛罗伦萨的最上边的人家的门
- 曼玛丽亚岛上有天秤、白羊、山羊座的石板的屋子（右边那间）
- SG团伊太利亚支部的二层右上的书架
- 内亚姆地下遗迹地下三层（B3）的宝箱
- 进入戛纳第二段台阶前的街灯
- 进入圣玛格利特岛上最初的屋子里
- 圣玛格利特岛上乌尔等人被捕的屋子里
- 圣彼得堡中爱德加的店里
- 赫尔米达什城一楼左边的通路边的树木
- 高尔梅峡谷里一个パオロ所在的屋子里
- 死者回廊的E拉杆的附近
- 杜鲁弥村最强狼之战后会得到三张
- 从横滨港口仓库左边进入的仓库中
- 战舰三笠的船室
- 与寺田中佐的战斗后（如果打出30 Combo以上，会得到额外奖励的一张）
- 藤堂技研中由存盘点上两个画面进去的T字路右边走到没路为止
- 藤堂技研的射击训练场
- 富狱战
- 犬神深处的藏人家的楼梯下边
- 麻布暗板上屋子存盘点的附近
- 女王的庭院中有ボーン驹的屋子的钟表
- 偶人馆的暖炉
- 和乔奇姆妹妹的战斗
- 和狼人的战斗

福引的场所

颜色为停留区域，后边是对应的道具，地点下边是福引会会员编号。

地点（编号）	红	黄	蓝	绿	位置
勒阿弗尔（No16）	红→パティン	黄→ヒットエリア扩张	蓝→ダフネの果实	绿→ピュアリーフ	存盘点附近的男子
南安普顿（No15）	红→スロウ L1	黄→ヒットエリア扩张	蓝→慈爱の护符	绿→メディシード	皮埃尔兄弟附近的老婆婆
隆达废矿（No14）	红→第三の键	黄→ヒットエリア扩张	蓝→ダフネの果实	绿→マナシード	在使用油灯才能进入的地方的那名男子
戛纳（No13）	红→マルコシアスの纹章	黄→フェイスガード	蓝→ヒットエリア扩张	绿→ピュアシード	站在酒厂旁边的店铺前的女人
戛纳（No12）	红→スロウ L2	黄→ウエスタンベルト	蓝→慈悲の　符	绿→メディシード	在圣玛格利特岛的监牢中一名犯人出现的地方
赫尔米达什城（No11）	红→プリズムリスト	黄→身代わり君	蓝→ヒットエリア扩张	绿→マナシード	二楼右侧存盘点下边的屋子里
巴黎（No10）	红→アロセスの纹章	黄→ウィルパワー	蓝→ヒットエリア扩张	绿→ピュアシード	赛佩特的公寓（剧情带入）
横滨港口仓库（No9）	红→大德利	黄→水镜の腕轮	蓝→メディリファイン	绿→メディリゾーム	体力劳动的男人
战舰三笠（No8）	红→物理攻击减 L3	黄→武者の面颊	蓝→ヒットエリア扩张	绿→マナリゾーム	乌尔队伍打开[八]的门后见到的船员
日本桥（No7）	红→警报鞭	黄→十二星座の腕轮	蓝→ヒットエリア扩张	绿→ピュアリゾーム	上桥后最先见到的在桥边的男子
犬神村（No6）	红→堕天使のピアス	黄→干支の腕轮	蓝→メディリファイン	绿→ヒットエリア扩张	呆在存盘点附近的树上的虫子
麻布暗板屋子（No5）	红→スロウL3	黄→上忍の衣装	蓝→マナリファイン	绿→ヒットエリア扩张	第五个带锁的衣柜中
魔鬼之城（No4）	红→退魔の首饰り	黄→ステルスロイド	蓝→ピュアリファイン	绿→ヒットエリア扩张	从向导所在的地方的北边进入、位于之前的有镜子的地方
わしらば古城地下二层（No3）	红→心眼	黄→バットゴールド	蓝→ストライク扩张	绿→メディリファイン	随故事的进展可以从圣玛格利特岛的仓库进入



帝都无胸庵（No2）	红→盗贼王のピアス
	黄→ピンダッチーV
	蓝→ストライク扩张
	绿→マナリファイン
从风吕敷犬那里得到的情报 见到No16到No3为止的所有会员之后和芳子说话	

勒阿弗尔（No1）	红→ローズボンテージ
	黄→流星の假面
	蓝→ストライク扩张
	绿→ピュアリファイン
从大猩猩处得到情报：在勒阿弗尔的うみねこ亭前 得到魔建筑和见到No16到No2为止的所有会员	

福引会：一个类似于教会但是性质完全不同的协会，我觉得好像是一个慈善机构，至少在游戏里就是这样的，每次拿到福引券就好像买到了彩票，抱着试一试的心情去找他们。不过比彩票好的地方就是得到的物品可以控制，至少比完全靠天靠命的彩票要来的实惠。

纹章魔法

将所有的纹章嵌入所罗门王之键，就会开启终极魔法 メルトクレスト**，为了达到目标，大家加油啊！**

破坏的王城

纹章名	入手场所	摆放地点
アスタロト	アスタロト战	最上
アスモデウス	打倒アスモデウス后在圣彼得堡的桥附近花10万元购得	右
アモン	魔鬼之城的ネオーアモン战	下
オロバス	内亚姆地下遗迹底层的オロバス战	上数第二
ガアプ	忍者战场的ネオーアモン战	左
バアル	偶人馆的バアル战	中央

幻惑之海

纹章名	入手场所	摆放地点
ウヴァル	SG团伊太利亚支部钢琴附近的宝箱	最右
ヴェパル	佛罗伦萨喷水池	左上
クロセル	赛佩特的公寓	右上
フォカロル	初期装备	右下
フォルネウス	罗格家	左下

情欲森林

纹章名	入手场所	摆放地点
アンドラス	初期装备	正中间上
ヴァッサゴ	アラクネ战	右下
ゲレモリー	乔奇姆初期装备	左上
サロス	ムルゾー战	正中间下
シトリ	カルトスーポルックス战	左下
ゼパル	カルトスーポルックス战	右上
フルフル	初期装备	最上

炎火沙漠

纹章名	入手场所	摆放地点
アイム	露西娅初期装备	右下
アミィ	地铁	最上
ハウレス	香榭丽舍旅店的宝箱	左下
パティン	勒阿弗尔的福引	右上
ベレト	アンドレ战	左上

堕天之丘

纹章名	入手场所	摆放地点
アガレス	乔奇姆初期装备	下段右
カミオ	圣玛格利特岛的狼商人附近	中段左
バルバトス	阿尔丹奴森林	下段正中
フェネクス	内亚姆地下遗迹地下四层宝箱	中段正中
ブルソン	露西娅成为伙伴时	中段右
マルコシアス	墓纳的福引	上段右
ロイム	从酒窖BOSS屋前的存盘房间右边进入	下段左

终极墓场

纹章名	入手场所	摆放地点
サミジナ	不死山	左上数第三个
グラシャラボラス	雅蓝战	最左上
ビフロン	圣玛格利特岛上有三个守卫的地方	左上数第二个
ブネ	风吕敷犬提供的情报-横滨港口仓库的商店(左上方可以进入的仓库里)	左上数第一个
ムルムル	グリムロック战	左上数第四个
フルカス	圣彼得堡大广场最左上方的宝箱	最右下

战斗荒野

纹章名	入手场所	摆放地点
アロセス	福引No10	下段右数第二个
イポス	赫尔米达什城の螺旋楼梯左下	上段右数第二个
エリゴス	赫尔米达什城一层左边最里有很多石像的屋子	上段最右
オセ	グレイルゲイザ战	下段左数第二个
サブノック	初学者试练1	下段最右
ダンダリオン	安娜斯塔莎初期装备	上段最左
パラム	安娜斯塔莎初期装备	下段最左
ハルパス	ビクトル战	上段左数第三个
ベリト	内亚姆地下遗迹装饰有红蓝黄绿的地板的屋子	上段右数第三个
レライエ	死者回廊狼战场向上	上段左数第二个

财宝之岩

纹章名	入手场所	摆放地点
アンドロマリウス	死者回廊有墓碑的存盘点附近	最上
ヴァレフォール	犬神之内	上段左
キメイエス	风吕敷犬提供的情报-横滨港口仓库商店(从左上方可以进入的仓库里)	下段右
ザガン	狼之战6胜利后的奖品	中段左端
シャックス	风吕敷犬提供的情报-信仰者试练2	中段左数第二个
セーレ	探宝幕情篇	下段正中间
デカラビア	风吕敷犬提供的情报-酒窖的神经衰弱LV3	下段左
ハアゲンティ	ナイトクィーン战	中段右端
ベリアル	进入赎罪之塔从左边的门出来后拿到的宝箱	上段右
マルファス	风之森林岔道进入的地方	中段右数第二个

英知泉

纹章名	入手场所	摆放地点
アムドゥシアス	风吕敷犬提供的情报-横滨市街存盘点地区最下边(画面切换前)的宝箱	最下段右
アンドレアルフス	安娜斯塔莎初期装备	下数第二个右端
ヴァプラ	进入战舰三笠第一个楼梯尽头	最上
ヴィネ	战舰三笠中藏人队伍取得	最下段左
ヴァラク	外人墓地	下数第二段右数第二个
オリアス	风吕敷犬提供的情报-在不死山按照蓝-红的顺序摆放水晶专路后的道路右侧找到的宝箱	上数第二个右端
グシオン	女王庭院中有BOSS的场所	上数第二段左数第二个
ソラス	在日本桥的狼之战	最上段左
ナベリウス	横滨港口仓库存盘点附近	最上段右
ブエル	日本桥	上数第二段右数第二
フォラス	风吕敷犬提供的情报-战舰三笠(三笠舰长的谜题)	上数第二个左端
ボティス	安娜斯塔莎初期装备	最上段正中间
マルバス	蓝魔雅茵战	下数第二段左端
モラクス	进入高尔梅峡谷第一个宝箱	最下段正中间
ロノヴェ	魔鬼之城	下数第二段左数第二个

怪物谜题

问题(通关后，横滨市街右边的照相馆前进行猜谜)	回答
アスタロトの负の力が具现化した...	犬
アンデンヌの森のモンスター...	头盖骨
ベロニカの召还する双子の使い魔...	ボルックス
ベロニカの召还したモンスター「ムルソー」...	お酒
ベロニカがペットとして作り出した合成兽...	ドーベルマン
死者の回廊に登场するジル...	少女
レニ率いる秘密结社の构成员...	レニ
ロシアを袭ったモンスターペリュトン...	シカ
不死山に登场するモンスター...	1本
ロンダの废坑に登场するタムズ...	サソリ
暗杀部队の精锐「铁の爪アドミラル」...	赤い布饰り
外人墓地の异界に登场する...	ぺらぺら
藤原博士が自ら操纵して登场した...	富狱
イーダルフラームの抗体の...	ギークフィラリア
ドンレミ村に登场するボムマル...	カモ
ルアーブルの町で角材を持って登场した...	チンピラ
マンマリアーラ岛で登场するカトリーヌ...	毒蛾
マンマリアーラ岛で饲われている...	アンドレ
战舰三笠に登场する铁奇兵队...	赤城
战舰三笠に登场する帝国陆军开发の...	竹秋

船长谜题

问题(通关后，战舰三笠的船长室进行猜谜)	回答
ウルの武器「ファントムクロー」...	正体不明の骨
カレンがゼペットに贷してもらった...	フルーレヴィユ
ゼペットの武器「フィルキュレイブレ」...	铜
ブランカの武器で世界砥石百选に...	フェットストーン
ヨアヒム用の武器「ティンバー」とは...	角材
ルチア用の武器で满月の绘柄が...	ルーナピエーナ
アナスタシアの武器「ブルーサーペント」...	爬虫类
次のうちMPを回复してくれるアイテムは...	マナリーフ
魅惑の男性专用装备「汉布」...	攻击力アップ
福引のはずれテッシュ1つ何枚入り...	8
次のうち毒を防いでくれるアイテムは...	贝壳の腕轮
次のうち石化を防いでくれるアイテム...	水镜の腕轮
次のうち即死を无效化してくれる...	レオナルドベア
ヒットエリアが消える代わり攻击力が2倍に...	心眼
Powをアップさせる心の刻印...	天使
キャラクターの正气度を表すSP...	魂の刻印
气绝したキャラのHPを回复してくれる...	慈爱の护符
いつもお世话になっている回复アイテム...	メディリファイン
全ステータス异常とリング异常を...	ダフネの果实
福引券を持っていると福引させてくれる...	世界福引协会

人间五十年

□文——魔人神无月

在第一回中无月向大家介绍了日本首位女王卑弥呼时曾经提到过日本神话中的主神“天照御大神”，而记载有关日本神话的书籍主要有两本，《古事记》和《日本书纪》。鉴于《古事记》的普及率较高，趣味性也较强，而且与游戏界的关系也很大，因此今天就为大家深入浅出地概括一下日本文化中的瑰宝，千万日本人心中的圣书《古事记》。

第二回　古事记上篇！三贵子姐弟诞生！

《古事记》手抄版本

日本国宝《真福寺本古事记》

现代日语版本的《古事记》

《古事记》光盘版本

●《古事记》简介

古事记是由奈良时代的宫廷大臣太安万吕着手编写的。当时为了能让后人牢记祖先的丰功伟绩，颂天歌德，以达到自己在国民心中永垂不朽的地位，元明天皇下旨要求太安万吕与民间的历史爱好者稗田阿礼一同合作，撰写一本记载自日本神代开始到建国后的皇室家族宗谱、政绩等的史书。稗田阿礼虽为一介草民，然自青年时代起就十分仰慕天武天皇，故对天皇及天皇一族有关的事情了如指掌。太安万吕把稗田阿礼所讲述的旧辞（故事、传说）等等要素加以编辑、整理、汇总，最后终于在和铜5年（712年）正月28日完成了。《古事记》共分上、中、下三卷，分别记载神之时代、神与人之时代、人之时代三个主要历史部分，横跨数百年。虽然《古事记》一般被认为是日本史上的第一本史书，但是由于它的编撰来源均为稗田阿礼的一面之词，并没经过大量的考证工作，因此大大缺乏客观性，考证价值不大。不仅如此，《古事记》上卷的神话故事更是离奇得很，所以我更偏向于叫它“故事集”。然而编撰手法并不严谨的《古事记》凭借其丰富的神话素材和如梦似幻般的历史背景，受到广大日本人的青睐，书中的神话故事有许多先后登陆电影、民间戏剧、动漫、游戏等娱乐领域；就连日本人的日常生活中也能随处可见与《古事记》颇有渊源的事物。作为日本人眼中的圣书，其神话的精髓体现在“三贵子”与“三神器”出现前后，而游戏中大多的设定也同这个时期有着千丝万缕的关系，此次我就为大家详细阐述一下何为“三贵子”，下回再分解“三神器”。

●“三贵子”传说：

三贵子也就是《古事记》中日本神话的三个主神“天照大御神”，“月读”和“建速须佐之男”，此三神均为伊耶那岐所“生”，其中还穿插着一个甚是有趣的故事呢。话说居住高天原的众神们命诏伊耶那岐命（男神）和伊耶那美（女神）这对神仙夫妇下到人界为漂流不定的国土修固，并赐其二神天之沼矛。

伊耶那美

二神过天之浮桥来到人间以沼矛前端流出之神水加固国土后便花前月下产下众多神仙子嗣。不料伊耶那美在生养了火神“火之迦具土神”后不幸烧毁了身子，最后不治而亡，堕入死人之国黄泉。伊耶那岐为再见其妻赶至黄泉。孰料堕落黄泉的伊耶那美身体已经腐烂，有蛆爬满全身，身边八柱雷神缠绕，以前美貌的她如今面目全非。

↑黄泉国的伊耶那美（真恐怖…）

伊耶那岐见状大惊失色，遂逃。伊耶那美见其夫此举而愤怒，命黄泉丑女追捕，无果；后又率领八柱雷神亲自前往追赶。伊耶那岐挥舞手中的十拳剑抗敌一路逃到黄泉之国边界黄泉比良坡，以千引之石封塞此地，更发誓与伊耶那美断绝夫妇情谊（离婚>_<）。

回到人世后，伊耶那岐为驱除依附在身上的黄泉污秽之物，便来到筑紫日向橘小户阿波岐原洗浴禊祓。在最后洗到自己左眼之时天照大御神诞生；洗右眼之时月读命诞生；洗鼻子之时建速须佐之男命诞生。伊耶那岐见自己喜得“三贵子”，取颈上勾玉项珠赐于天照大御神命诏其治理高天原，随后命月读治理夜之国，命须佐之男治理海原。虽然天照与月读都承父之命治理自己之国，但须佐之男却不治海原终日哭泣，使得青山绿树枯死，海原江水干涸。伊耶那岐问其原因，须佐之男答曰：“我想去母亲居住的黄泉坚洲国。”伊耶那岐听后恼羞成怒，一气之下流放须佐之男，自己则到淡路国多贺隐居。高天原迎来了新的女主神天照，月读也一心治理着夜之国，数着天上月亮出现的次数。须佐之男依然我行我素，决定先去高天原向姐姐辞行，然后再去黄泉之国与自己的母亲伊耶那美相会。当须佐之男乘兴来到高天原后，山川悉动，国土皆震。天照误以为其弟此次来者不善，很可能要篡夺她高天原的统治权，于是穿上勇猛的男装，戴上八尺琼勾玉和装有五百支箭的箭筒责问须佐之男：“何故上来？”须佐之男答曰：“我来此并无邪心，只是想去黄泉之国前和姐姐打个招呼。姐姐不信我愿生子以誓天地。”……

天照大御神

《孔雀王》中的女版月读，其实月读是男性神灵。

难道任性暴躁的须佐之男在天安河生子发誓后就一切太平了吗？天照为何会被须佐之男气得遁入天石屋户的呢？三神器又是从何而来？八岐大蛇又是怎么被须佐之男击杀的呢？KOF和古事记的神话故事又有何关系呢？欲知后事如何，请听下回分解…

小知识密抄

1、记载“三贵子”诞生的《古事记》原文：

于是洗左御目时所成神名天照大御神次洗右御目时所成神名月读命次洗御鼻时所成神名建速须佐之男命。

2、正宗的《古事记》所用之文字都为汉字，无一日文和语，也无一日文假名。像《古事记》这种年代久远的文学作品，都是用全汉字书写的，可以说中国的古汉字在当时就是日本初期的官方语言。有假名的《古事记》都是后人解读的版本。




RPG幻想辞典
妖怪列岛之百鬼解读

vol.5 雪女（ゆきおんな）

「雪女が出るから早く家に归れ」——柳田国男，《远野物语》。“雪女出，早归家”是一句在日本远野地方广为流传的古话，尤其是到了每逢降雪的满月夜之时，这也是长者对小辈们叮嘱得最多的一句。相传在远野，特别是每年1月15日满月那天外出，在大雪纷飞的夜晚通常会遇到穿着一身半透明和服于山路上飘过的肤色雪白的美女，并且怀中还抱有一个小孩，这就是典型的雪女形象。

雪女，日本传说中除了我们前面介绍的三大代表妖怪之外最为知名的一种，与河童一样被归为水系的妖怪，收录于鸟山石燕《图画百鬼夜行》之“前篇阳”，也是真正日本国产的妖怪，相关文献的英文解释则是snow woman、fairy，尽管有着近似仙女般的别称，但雪女却是日本妖怪中危害性最大和最为恐怖的，绝对的顶级妖怪。雪女是雪的生灵，其主要在东北地方世代相传的传说中被描写，因为雪女的出现总会伴随着纷飞的大雪，故在多雪的东北地方是“出现率”比较高的，其也随着小泉八云的怪谈小说而变得更加有名。

雪女是传统的日式妖怪，其形象一般为脸色雪白没有血色、一头淡蓝色的长发、身穿白色和服，看上去是绝美动人的女子，但其生性冷酷，那一身白色的衣裳和冰冷的目光流露出无比的寒意。居住于雪山上并多出没于深山之中，是山神的属下，掌管冬季的雪，其通常在大雪或暴风雪的时候出来活动，是极为危险的妖怪，若遇上她即使是她只说一句话甚至嘴皮动一下也都有可能被其吹出的寒气所杀掉，想要活命的话则千万不能看她的脸，至于原因和详情就不是很清楚了，就好比人们在荒郊野外碰到熊后装死就能平安无事，同样的，遇见雪女后装着没看见，继续走自己的路，使能逃过一劫，千万别因为其美色诱人而上前搭讪。另外雪女还会诱男子并吸取其精气，一般来说这种情况下只有动也不能动地目不转睛地盯着一个地方，同样地这个时候也还是不能看着她的脸，并且还要尽量地避开，否则就只有死路一条了。通常幼年的雪女对人无害，不过凶猛的成年雪女除了用寒气杀人之外其还会将所喜爱的人类男性永远冰冻起来，带回居住的山洞中摆放起来供自己欣赏。

关于雪女的传说，还有则是讲到经常出现在暴风雪之夜的她，抱着小孩在山路中行走，并会请求路人帮忙照看自己怀中的婴儿，一旦好心的人答应了她这个要求并抱起那孩子，那么也就注定了其将要被冻死的命运。而在有些地方，人们似乎在意识中也认同但凡有人在风雪夜里被冻死，那都是因为遇到了雪女。比如新潟县的南鱼沼山村，老者们在暴风雪后的次日发现被冻死的人，在惋惜的同时并且还会一边啧啧地说道：“啊，又是雪女干的！”

另外雪女还会专干棒打鸳鸯之类的事，拆散一对真心相爱的恋人（福星小子里阿雪的原型也来自于此）。因为雪女喜欢抓人，一旦抓到人后就会在其眼中放入一块冰，那人从此就会变得冷漠无情。传说在青森地方，曾有一对感情非常好从小一起长大的青梅竹马的恋人，而男孩在一次际遇中很不幸地碰到雪女，不过雪女没有杀他，只是带走了他并将冰块放入他眼中。另一边女孩却在不停地寻找那男孩，虽然后来找到了男孩，但已是一脸冷漠毫无任何情感的男孩早已忘记了那个女孩和他们曾经的感情，任凭女孩想尽各种方法去唤醒他、去融化他眼中的冰冷也无济于事……



↑鸟山石燕大师笔下的雪女

除了出没于雪夜的山路上，雪女也常会在夜间于山中的小屋出现，而住在那屋里已经熟睡的人们则因为只能呼吸雪女所带来的寒气而被冻死掉，如果还没有完全睡着，她也还会朝着其脸上吹出冰冷的气息，使人急冻致死，所以说吹气也是雪女最常用的杀人手段，而被她冻死的人通常是脸色红润并且面带微笑，似乎在其死前曾见到过什么美好的事物。不过在这样的情况下即使万幸没有被害或者得救而未死去的人，要是将来对别人提起自己曾遇见过雪女并被她知道了的话，也会被雪女杀掉的。在雪女传说中最为有名的一个故事便是这样的：相传东京都西多摩郡的两位热爱登山的年轻人（也有说法是古时武藏的一老一少），一次在登上雪山后因为天色已晚难以下山，最后只得在山上的一间无人居住的小屋里暂且借宿。不过到了半夜因为太冷，其中的一位反而睡着了（老者），而另一位却冷得怎么也睡不着（18岁的年少者），也即这个故事中的主角三野。就在这时，透过并不怎么严实的破窗，他看到一位长发白衣的美女慢慢向屋子这里飘进来，当自己意识到这就是传说中的雪女后，她却已经站到屋内向着另一位已深睡的人吹了口雪气将其冻死了。当雪女转身过来准备用同样的方法杀三野时，他跪在地上埋头避开她的脸，并苦苦哀求雪女，虽然杀掉自己并没有什么关系，但若自己不在了的话，家里的老母亲便无人照顾了，要是雪女执意杀掉自己，也希望她能够帮助自己回去照顾母亲。尽管冷漠无情，但雪女还是被三野的孝心所感动，便答应不杀他，但条件是不能向任何人提起这晚发生的事，特别是见到过自己的事，不然仍然会杀掉他的。三野答应了她的条件后次日便下山回了家，照顾母亲和继续着自己的生活。随着时间的流逝，十多年过去了，三野也娶了漂亮贤惠的老婆一起照顾母亲，并且自己的好老婆还为他生下了几个孩子，一家的日子过得无比快乐。三野虽然并未忘记多年前在雪山小屋里遇见雪女的遭遇，但自己也从未向任何人提起过。又是十多年后就寝前的一个夜晚，也许是觉得事情已经过了几十年了，三野便在床上对着正准备睡觉的老伴讲述了自己18岁时在雪山遇见雪女的那件事。没想到说到这里，自己同处几十年的妻子脸色突变，并对着他恶狠狠地一字一句地说着：“你答应过我不会向任何人提起那晚的事情……否则……就只有死！”说完便立即恢复其雪女的真面目，并朝着自己那不遵守条件的丈夫吹出冷气将其冻死。



↑雪女为害时的搭档“姑获鸟”，起源也是我们中国

另外雪女在有的地方也叫做雪女郎（ゆきじょろう），有的描述中其怀中抱着的是另一种妖怪“姑获鸟”（うぶめ）而非小孩子。姑获鸟（也被称作女鸟），在《玄中记》有记载：“姑获鸟能收人魂气，今人一云乳母鸟……时人亦名鬼鸟。”这是我们今后也将要介绍到的。

■文/nakazawa　编排/宇部

20世纪经典游戏长廊

游戏的黄金年代

标新立异的射击方式 一展屠虐的暴力快感

想象过开着吉普，手里掌握着重机枪，一路扫过去，将敌人杀得人仰马翻的情景吗？不光兰博可以做到，其实你也可以。只要在80年代的时候你玩过赤色要塞就可以实现。这是KONAMI于1986年最先在街机上推出的射击过关游戏。其主要特色就是打起来十分流畅，节奏快，火力足。让你可以在不长不短的时间内玩到过瘾，又不会觉得冗长。可谓是恰到好处。

1988年，KONAMI又将这款颇受好评的作品移植到了当红家用机FC上。这下子我们可以在家跟朋友家人一起痛痛快快地过把瘾了。

游戏系统的设计十分出色，可谓无出其右者。因为是纯动作游戏，所以一般只要在关卡设计上出彩儿就行了。这款游戏因为是从街机上移植过来的，所以其中的关卡设计相对较为简单，只有六个小关的组合。但是基于同样的原因，游戏性十足，可以让很多人感到满足。要是两个战友在一起配合，打起来就更有乐趣。这之后的许多街机游戏也都沿袭了此种方式。



↑ 让一代人过目不忘的宣传海报，许多中国玩家都是在N合一的卡带宣传上见到一个局部的画像的，尽管如此，如今重新拾起仍旧感动不已。一幕幕泪人场面如置当前。不得不说的是，“赤色要塞”实际上受到了当时西方电影的诸多影响，这对于大部分游戏来说并不算什么新闻，但对于早期的FC游戏来说，KONAMI在战争游戏方面确实比其他厂商领悟得要早得多。也因此才诞生了“魂斗罗”、“绿色兵团”等经典的战争游戏。

堪称经典的游戏系统



↑ 营救人质是这款游戏最突出的亮点，每辆吉普可载全部的人质，在双人玩的时候也会发生抢救人质的搞笑场面。绝对经典的设计。



↑ 营救完的人质都要运送到机场安全送走，是游戏中得分的关键。如果中途被击毁，人质的数量就会减少，因此全人数收集在当时看来也是挑战。



↑ 火力的升级系统一直到现在也为玩家津津乐道，多点开花的火炮被当时的玩家亲切地称为“四开花”，此处是绝对堪称经典的传世系统。



↑ 用爆炸的余威将旁边的敌人也一扫而光，追求大面积消灭敌人的爽快感也是本作的特点之一。双人配合的情况下可以得到彻底的爆破力。

从任何角度看，“赤色要塞”在系统上的立脚……可以说是经典之作。特……是人质的设定上使人增……了更多的刺激，同时有身……重任的感觉。赤色要塞……管后续没有作品推出，……不能否认的是在当时的……成为了无人能越的典范，……战争游戏的大行其道，KONAMI当有一功。

FC	厂商：KONAMI	发售日：1988年	
	类型：ACT	价格：——	游戏人数：双人

赤色要塞 JACKAL

好游戏必须狂找茬·好游戏必须狂找茬

● 机枪子弹只能向上打。不知道这是什么原因，难道是坦克里的航向机枪吗？这样的设计虽然对玩家来说并没有太大的影响，但还是很让人费解。制作人真是一切向前看啊。

● 开车轧人。看到小兵，你只管从他身上开过去就对了。只要他们没有打出子弹，你就是坦克。看到他们被碾死……过瘾。

● 本作后几关会有沼泽地带，开到里面速度会减慢。很真实的设定，让人觉得这是一个真实的世界。你可不是水上飞仙。

有你不认识的赤色要塞 DATA

我们在国内了解到的赤色要塞只是一斑而已，其实这款游戏可以向大家展示和介绍的内容还非常之多，比如游戏后几关中出现的攻击盲点，游戏中有趣的BUG等等……如果有机会的话，绝对要向大家介绍介绍。

→游戏的美版卡带，这样的造型很多玩家都很陌生，但是当电视中响起熟悉的音乐时就会产生莫明的感动。这款游戏在欧美也同样大受欢迎，或者可以说赤色要塞本身就是给老美开发的英雄诗篇





←在这张宣传画上就可以了解到当时本作的宣传意图了。第一滴血的味道非常浓，下面有赤色要塞和魂斗罗两款游戏，作为同时期的两部经典游戏，个人以为本作在制作上绝对不逊色于魂斗罗，同时在难度上也比其要强上不少。可以认为KONAMI对早期的战争游戏的贡献是无人能替代的，当然，SNK在这里免提。



↑ 在国内几乎无人得见的街机版本，能玩到这个的人一定是超级幸运。街机版在画面上比FC版强化很多，而且在当时AC市场大蓬勃时代，本作也吸引了相当多人的眼球。这样才有了之后的FC版，吉普游戏的原祖之作。

必须指出 本作的音乐也是经典！

责编／竹取野

全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2004年4月号（总第14期）每月上旬发行

ANIME NEW POWER
动感新势力

动画欣赏与导购资讯

VCD+CD

新作大放送

04.2004
Vol.14
售价:8.8元

犬夜叉主题歌特辑

影像收录 坂本真绫心情写真 & 白夜钢琴版

高达SEED特别版
空虚的战场



动漫主题歌精选CD

经典动画主题歌
歌曲全14首收录
附中日文对照歌词与CD包装

双光盘 4月8日上市

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮购地址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177

次世代传媒 VGAME.CN

次世代商城 四月特价促销活动火热进行中!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少,邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编:100011 邮购电话:010-64472177

每张汇单邮费一律10元!

购物满80元送可达鸭笔袋!!




从即日起至2004年4月30日(以邮戳日期为准),凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外),即可获赠得价值10元的"口袋妖怪~可达鸭"笔袋一个,先到先得,送完为止。

圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话:
020-81857548 81291742
论坛网址:www.xinga.com.cn/forum

迷你PS-PC手柄转换器V代 编号:1012 价格:49元
●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程
特别推荐

PS转XBOX震动转换器二代 编号:1023 价格:39元
●震感极好,感觉不出是在使用PS2手柄

GBA-SP AV立体声接收器 编号:1236 特价:199元
●可通过AV线把SP变成移动影音平台,不带无线收发装置
特别推荐

PS2专用DVD遥控器二代 编号:1045 价格:39元
●全功能实现●内置钮扣电池

GBA 4MB超级记忆棒 编号:1056 价格:49元
●可备份各种卡带的存档●长年不掉档
特别推荐

智能电子分插 编号:1225 价格:65元
●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号,高保真还原
特别推荐

PS2 16MB扩充记忆卡 编号:1067 价格:79元
●通过原装卡扩充后,可达3倍原装卡容量
特别推荐

PS(2)-PC双手柄震动转换器 编号:1034 价格:49元
●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

SP 1400毫安超能锂电池 编号:1247 价格:89元
●是原装电池两倍以上容量
新品上市

SP外置电池盒(充电器) 编号:1124 价格:29元
●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

SP 700毫安锂电池 编号:1135 价格:59元
●电力强劲耐力持久

GBA三小时电池包连变压器 编号:1146 价格:29元
●为GBA提供强大电力保证

PS2光纤线 编号:1157 价格:39元
●可大幅提高PS2音频输出效果

PS2第二代中文金手指 编号:1102 价格:49元
●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码,稳定易用
特别推荐

GBA(SP)第二代中文金手指 编号:1113 价格:79元
●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码
特别推荐

GBASP耳机转换线 编号:1180 价格:19元
●做工精细●可接上更高级耳机
特别推荐

SP迷你扩音器 编号:1191 价格:35元
●固定于GBA上,安装简便可靠●外型小巧美观●独立音量调节●立体声效果

SP音箱+风扇 编号:1203 价格:49元
●打机同时感受徐徐凉风,发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

GBASP耳机 编号:1214 价格:19元
●SP专用接口,立体声

GBA豪华尼龙手提包 编号:2013 价格:16元

GBASP便携包 编号:2024 价格:25元

SP防划防震套 编号:2057 价格:19元
特别推荐

PS2垂直座 编号:2068 特价:15元
特价促销

热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结!!更多产品请关注次世代传媒网站:www.vgame.cn

最终幻想X-2光碟簿 编号:3014 价格:39元
●全不锈钢制,可放10张CD或DVD,打开后呈扇型收纳方式,不伤盘

最终幻想X-2笔记本 编号:3047 价格:48元
●全不锈钢制造,有通用的资讯页和年历页,利于检索,手感贵重

最终幻想X-2打火机 编号:3025 价格:29元
●仿ZIPPO,包装豪华,全不锈钢制作,嵌精美FF-X2图腾,带火石

超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具 编号:5016 价格:36元
●《最终幻想》里的超人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高,做工精细

多罗毛绒玩具 编号:5027 价格:20元
●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物,20CM高,精工细制

热门游戏动漫周边大集合！款款令你心动！限量发售，售完为止！

犬夜叉手机挂饰四件组
编号：4329 价格：39元



●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙、陪伴你的手机左右

龙珠战士棋座十八件组
编号：4015 价格：129元



●塑胶材质，平均高约10cm，龙珠饭斯收藏必备

龙珠Q版人物水晶球球座十件组
编号：4228 价格：45元

特别推荐



●塑胶材质，平均高约6cm

火影忍者超大挂饰三件组
编号：4059 价格：30元



●塑胶材质，平均高约8cm，附透明包装

樱大战闹钟
编号：3036 价格：55元



●独有机械式闹铃清脆悦耳，仅用一节五号电池，樱迷必备

小叮当存钱罐
编号：4172 价格：15元



●高约13cm，可存取硬币

名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款 每款价格：25元
●高约13cm，头部可动

编号：4138 编号：4149 编号：4150 编号：4161



人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号：4330 价格：49元

新品上市



●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型，人物高约4CM

海贼王Q版玩偶A、B、C款 每款价格：25元
●高约13cm，头部可动

编号：4105 编号：4116 编号：4127



哈罗香味手机座(红色)
编号：4341 价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

哈罗香味手机座(绿色)
编号：4352 价格：25元



●高约9CM，带香味，造型可爱

头文字D驾舱手机座
编号：4206 价格：19元



●高约13cm，银灰色可放手机及其它小物品

头文字D轮胎手机座
编号：4217 价格：19元



●高约8cm，可放手机或当笔筒使用

棋魂角色手机挂饰四件组
编号：4037 价格：19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男，人物高约5cm

全职猎人手机挂饰五件组
编号：4026 价格：24元



●猎人主要角色：小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

火影忍者手机挂饰七件组
编号：4273 价格：35元



●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐，魅力角色随身走

美少女战士超大挂饰六件组
编号：4251 价格：48元



●美少女战士主要角色大集合：月野兔、木野眞、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮，高约10cm

海贼王香味衣形挂饰五件组
编号：4194 价格：39元



●带吸盘和香味●软胶材质

魔女宅急便手机挂饰两件组
编号：4183 价格：19元



●出口日本原版，做工精巧

阿童木手机挂饰三件组
编号：4239 价格：29元



阿童木两款小兰一款！

●出口日本原版，做工精巧

网球王子手机挂饰五件组
编号：4284 价格：49元



●出口产品，做工精致，网球拍和人偶可分离，一物两用

龙猫场景相架A、B、C款 每款特价：99元
龙猫BUS、六月小梅与龙猫、小梅追逐龙猫

编号：4071 编号：4082 编号：4093




●出口日本原版●附2004年历，高约18cm，透明相框可换相片

名侦探柯南可动玩偶
编号：4262

特别推荐

市场价：~~210元~~

特价：149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品，柯南全身关节可动，高约17cm，外衣还能脱下来，内穿背带裤，另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板，是不可多得的柯南收藏精品。

SD高达Q版扭蛋七件组
编号：4363 特价：79元



●日本BANDAI出品，SD高达48集300枚特别纪念版，高约4CM，可拼装部件

猫的报恩手机挂饰六件组
编号：4295 特价：59元



●出口日本原版，造型生动可爱，一套六件，做工精致小巧

千与千寻万年历
编号：4307

特别推荐

市场价：~~160元~~

特价：99元



●千寻的魔幻世界真实再现，无脸男与汤婆婆怒眼相瞪！饶有趣味的万年历时计，出口日本原版，精致做工让你爱不释手！
●高约10cm

特价限量抢购中！

新世纪福音战士七件组
编号：4318

特别推荐

市场价：~~200元~~

特价：139元



●以人气动漫"新世纪福音战士——真本公式作第二次收藏版"为原型制作的EVA扭蛋，制作精良，绝对是动漫迷们的收藏佳品！
●高约11cm，可拼装部件
●日本原版，BANDAI出品

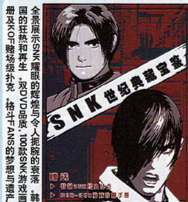
特价限量抢购中！

★ 编号为4240的樱大战第三幕扭蛋已售完，请勿再汇款邮购！！



次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



全景展示SNK耀眼的辉煌与令人扼腕的衰落。韩国的狂热和再生。双DVD品质，100款SNK游戏画册及KOF赌场级扑克。格斗FANS的梦想与遗产

SNK世纪典藏宝鉴

■定价25.80元（含挂号邮费） 4月8日出版



周年纪念大撼掌机江湖。192面全彩附赠光盘，纪念版限量发行，附送小编签名金版光盘，纪念皮质灯钥，海报及特制包装盒。创新动作，请大力捧场

掌机迷12

■普通版：10元 纪念版：15元 4月15日出版



动新持续人气暴涨。高达SEED特别版，新动画资讯，MTV一如往常精彩，犬夜叉主题歌特辑，14首全收录，中日文歌词对照。相信AKIRA，不后悔

动感新势力14

■定价8.80元 4月8日出版



动新（1-6）期内容全收录。10张VCD+CD，全彩合订本，歌词本，特制塑料包装盒。另赠游戏光盘精品《电新》红宝石MTV，收藏欣赏精品

动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元 4月30日出版



14首经典动画MTV及同名CD大集结。经典得不能再经典，感动的不能再感动。AKIRA承诺：绝不比再版5次的金版MTV差。抓住AKIRA，让他兑现诺言！

动感新势力 银版MTV（第二版）

■定价9.80元（双光盘） 4月8日出版



动新（7-11）期内容全收录。光盘（VCD+CD），全彩合订本，歌词本内容丰富大冲击。另赠游戏光盘极品《电新》金版MTV等，收藏欣赏精品

动感新势力2003下半年合集

■定价48.00元 3月31日出版

电子游戏软件

2003年13期（动漫金曲）、14期（街霸音乐）、15期（王国之心）、16期（特制团扇）、17期（足球CD）18期、19期（史克威尔经典音乐）、20期、21期、22期、23期（FF水晶编年史）、24期 9.80元

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10期 9.80元

（5/6春季合刊全部售完请勿邮购）

掌机迷

第2、3、4、6、8、11期 10.00元

第12期普通版：10元 纪念版：15元

SNK的历史DVD（含挂号费） 25.80元

动新2003上半年合集 48.00元

动新2003下半年合集 48.00元

标准掌机典藏.2003 20.00元

动感新势力各期全部售完 自14期起接受邮购

电玩新势力

2004年28（已售完）、29、30期（DVD+CD） 9.80元

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

新游戏批评19辑（4月出版） 6.50元

动感新势力金版MTV（第五刷） 9.80元

动感新势力银版MTV（第二刷） 9.80元

花组浪漫夜DVD（含挂号费） 25.80元

樱大战典藏纪念（极少量） 15.00元

电玩动漫经典CD

A01	最终幻想1-10（已售完）	A04	红宝石MTV
A02	樱大战	A05	超时空要塞
A03	恶魔与天使	A06	动漫电玩金曲集
B01	樱大战2	B04	最终幻想XI
B02	高达经典名曲（已售完）	B05	合金装备本质
B03	最终幻想X-2（已售完）	B06	任天堂全明星交响曲
C01	吉卜力动画主题曲	C04	KONAMI游戏金曲集
C02	动漫歌曲（已售完）	C05	街霸3音乐精选集
C03	寂静岭珍藏音乐	C06	王国之心音乐精选集

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

铁血街头DVD（含挂号费） 25.80元

收藏哆拉A梦（再版） 22.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大闯侯一位

风林主持

闯关族的家

曝光过度自己需要改过一段清净的日子了，大象请你饶了我吧！

游戏总是给人带来太多的眼泪，主要是因为盯着屏幕的时间太长了一些。

看电软前请先把自己的耳朵疏通，避免沉迷进去听不到别人召唤耽误事情。


文字也有味道



电软原力

越来越有趣，对自己的栏目越来越有改造的欲望，伤筋动骨的大动作已经不少回，下面该是小小小小的小动作了，能够经常来点新的变化，来点新的感觉，能够持之以恒下去才算是真的有刷子钱。这期本部彻底恢复电软的创作原力，开始给各位点颜色。破土动工后的"新"电软，将以十年大纪为铭，为新一个十年发达马力。笑对得失，谨记历史，就是要让大家能够看到我们不再一样的气风，并体现在今后的杂志内容中。许多读者向木头大量表达对杂志看法，褒贬不均，尚在意料。一些阵痛，是让我们保持清醒的猛药，一些责骂，是推动杂志明醒方针的必要，只要您是为电软好，意见我们海量欢迎。新编辑老编辑，有问题您就批，在编辑部就坐的各位耳根子虽然不算太软，但为了饱取忠言早已作为逆耳顺听的准备。闯家就是这个欢迎"批斗家"的留言方板，别吝惜自己的笔头子、嘴皮子，也别太看得惯我们的文字篇章，只要不满意就有权利批。当然，您要批的合情合理有根有据，这样才能利于头头儿对内容的改进。最近编辑部时兴开会，大会小会饭局会，长会短会定时会，为的就是好好鞭策小编们的智囊。剩下的，就是您写来一封信，好点子自会犒劳。

项链和戒指都送了，下回不会是送脚镣了吧。（深圳 第六季）宿舍为了抢一个戒指把床架弄断了啊！（苏州 羽化）夏天来了，心情不错！有风林陪我度过这个夏天就好了。(沈阳 焉博）我老妈帮我在"GS of ring"的底部绕了N十圈红线，我终于戴上啦！(成都 三木）风林形象无敌啊！偶像派！嘎嘎，其实风林可以去演最后的武士的，真像！(河北 泡泡) 头发长、见识短,老师说的。(广西北海 星海影翼）风林，不光头，不男人。（沧州 石金鱼）喂！光头！用你的意大利来跟挑啊！（柳州 真QQ无双）哈哈哈哈哈哈……电软第一！！！游戏第一！！！吃饭第一！！！还有呢？!没有了！(福建 天空的新娘）

本期特别感动 《变形金刚》国语正式配音版已经有的卖了。第一季入手，轰隆隆。

解读：电软原力



原力，你一定联想到是从哪部电影剽窃来的，其实不然。

当人们把买杂志的理由一分为二的时候，杂志也就不再单纯的只是杂志那么简单一回事。其一分为"杂志是给爱游戏的人用来满足的"，另一分为"杂志是给不了解生活的人来填充自己空虚的"。就好像品点一杯刚刚冲溶的咖啡，有的人是为了会涩其味，有的人仅仅是要松养脑髓。若要给掏钱买碟的人分类，大体划在这两类里应该不算出格。

时代的迁化总要洗刷掉旧有的陈腐，且不谈这些陈迹之中是否有值得取精之处，但清洗之后的环境却已经使久久沉溺于自我的人们变得无法适应。时下越来越多的人在抱怨杂志的索然无味，这种感觉就好像瘟疫一般在肆意传播着，随着网络的开放，个人化虚拟交流的随意，越来少见簇拥相读共味游戏的场面了。我们应该看得到游戏中值得提倡的我行我素越发少得可怜，而羊群效应的波及面虽广却难以激发共鸣。而杂志，就是在交互时代最原始最人性化的交流平台。

对于年过两张还可以称为玩家的人来说，游戏的黄金年代已经留在了上个世纪，怀旧也因此变得正义起来。

玩游戏就是互虐，你可以虐待游戏中的任何一个人物，也可以被游戏剧情而虐。（绯村苍紫 天津）

春天解困一法 购书篇

● 《动新》银版MTV果然爆抢一空，第2版将于4月8日随《动新》14期一并上市。销量能否超过《动新》金版有待观察。不过还没有光盘能超过《电玩新势力》金版MTV的销量。这也算是TV GAME玩家的骄傲吧。

● 《动新》13期一上市，发行部就高挂免战牌：无货。动新的风头之劲在今天杂志市场上可说一时无俩。据AKIRA说：《动新》14期不错，有得看，有得听。相信AKIRA。4月8日见。

● 格斗游戏曾经红极一时，谁人没玩过《街霸》、《格斗之王》系列。不想世事沉浮，格斗游戏风光不再，这也是无可奈何的事。《SNK世纪典藏宝鉴》逆潮流而动，为格斗翘楚SNK唱最后的挽歌，书写悲壮的挽联。于SNK之衰落无补，而于SNK FANS则心有戚戚焉。看广告主题词："重相聚，永远不会忘记的战友！"最后的晚餐虽然不免苦涩，但自有一份豪情在其中。非SNK FANS无以识其中三昧。4月10日发行。

● 《动新2003下半年合集》，将于3月31日—4月2日全国上市。风林执笔于发行前夜，未知结果如何。但风林在《次世代传媒网》中断言，此合集必大卖。原因：好货色！

● 挟《动新2003下半年合集》之势，《2003上半年合集》将于4月底5月初推出。内含《动新》VOL1—6的全部内容，并赠《电玩新势力》红宝石MTV，亦为TV GAME之精品。

● 说到最后，是风林主持之《掌机迷12》1周年纪念版，内容见封底广告。风林想说两句话：一、超值。普通版192面全彩+VCD光盘，10元不变。收藏版另加海报，皮钥匙射灯及特制包装盒，只要15元。除成本外，风林和小编只剩饭钱充饥（笑）。二、周岁虽短，人生之一节。对风林和小编而言，对无数与风林和小编一起走过一年的掌机玩家而言，留个纪念，做个总结，了无憾焉。

暮春三月，江南草长。杂花生树，群莺乱飞。故友新知，汝等安好哉！

父亲与游戏

刚刚购入PS2时，兴冲冲地拎回家试机。父亲不在家，我更加兴奋了！刚试没一会儿，父亲回来了。看到此景，他显然不太高兴：“这是哪来的？都快高考了,心思总对着这上面怎么行！？”“PS2，买的，一千七百多呢，还能看……”还没等我说完，父亲早已大发雷霆向我吼了：“快收起来，花这么多钱买这破东西！”破东西？这是PS2啊！是具有强大机能，并且能看DVD的PS2啊！是我辛苦许久，才攒起来的PS2啊！父亲一句“破东西”令我实在伤心。不过我早习以为常了，当初购入PS、MD时，也是这样的。

不难看出，父亲不支持我玩游戏。父亲十分勤劳、能干，每天都不闲着。我常在他做家务时，跟他谈起游戏的事。可每当此时，他总是不作声，要不就把话题岔开。我有时甚至怀疑他有没有在听。但当我遭到诸如“你看你，一天到晚就是这个东西”此类骂声时，我不怀疑了。其实嘴上虽不说，但我此时的心情很不是滋味！我多么希望每当此时，父亲都能融入我的思维，和我一同探讨、研究。也许这样的要求，对于丝毫不懂游戏的父亲来说有些过高。可每当父亲兴致勃勃地和我谈起足球时，我总能对上几句。再想想，我对足球又了解多少呢？我忍不住想问父亲了：“我能支持你喜欢的足球，你怎么就不能支持我喜欢的游戏呢”？然而这句话一直没问出口。因此我知道得到的回答肯定是：“你现在的首要任务是学习，这些你以后再忙”！

学习，我无话可说，我的学习成绩很差。父亲总以为这都是游戏搞的鬼，认为我迷上了游戏，因而无心学习了。然而我要说了，即使没有游戏的存在，我就一定会去学习吗？不知怎的，我对学习一直没有劲头。我看不进课本，但如果要我假装做样子在看的话，我做不到。我不想骗父亲，更不想骗自己！我也曾试图弄清一个概念，搞懂一道题目，却失败了。我弄不清概念，更搞不懂题目。我不知道是我太笨了，还是根本就没有学习天赋。游戏则不同，一直有着实足干劲的我，有时甚至创造新的方法击倒BOSS。我不知道是我太聪明了，还是有游戏天赋。可在父亲认为，我必须先完成自己的学业，而后才能把心思放到游戏上。好笑了，难道我考上北大、清华，你就不排斥游戏了？不会的，你依然会排斥，这心结依然解不开。唉，想听到你赞美游戏的声音，真比登天还难啊！还要说一句：“难道非要有学历、有身份、有地位的人，才有资格玩游戏？”没道理的！是人都有资格享受游戏的喜悦与美好！无论你是幼稚孩童或是佝偻老人；无论你是扫马路或是大干部，游戏都不会排斥你的！呀，一下说了这么多句，没办法，实在太为游戏不平了。

上星期五晚上，父亲刚一出门，我就飞奔到报刊亭买了本《电软》。一来家，便拼命在“啃”了。父亲此时也来家了。头一句就是：“又在看这个东西”！“嗯”！我不耐烦地回答。不知看了多久，父亲开始吼了：“快去睡觉”！“噢”。我虽答了，但仍然没动。万万没想到，父亲真的来气了，冲过来揪住我耳朵：“小孩怎么这样啊！听不见我讲的啊！”我痛得说不出话来，脸上却还笑着，但心已伤透了！父亲也没再说什么，只是生气。我不敢抬头去看父亲，只低着头，愣了好半晌，才决定去睡觉。然而一背过身去，我流泪了。熄灯后，我独自一人躲在被窝里呻吟。父亲每次骂我，甚至向我动手，十有八九都为游戏、《电软》。每次这种情况后，我都会这么做，而父亲一次也不知道。若换在以前，我一定会和父亲大吵，吵到他不说话才肯罢休。如今我为什么能忍住性子，而且还能有笑容呢？因为游戏。《樱花大战》让我悟出一个道理：每当你想冲自己的亲人或是朋友发火时，想想他的好吧，你会控制住的。而这个道理，父亲从没跟我讲过。

吐露了这么多，虽然仍有些无奈，但我已舒坦不少了。我现在只能做一件事：默默向上帝祷告……

以上是文章,到此结束。下面有一段和文章“配套”的歌词，是我自己填的，原曲是《心语星愿》。

我无法控制自己/游戏总带给我太多惊喜/父亲如此不懂你/我无能为力/怪自己没成绩/ 心痛的无法呼吸/游戏总给我安慰与鼓励/要为你改变自己/为你出成绩/让父亲看到/你强大魅力！虽然没有坚强的理由/依然感觉的到你的温柔/父亲见你紧锁眉头/何时才会有尽头/就向父亲许下诺言/用成绩为你作证！

——南京 周世君

想起我玩游戏的时间不短了。但到现在PS2都出了快N年了，我还真的没觉的PS2上有什么特别好玩的游戏。

重庆 雪影

无脑乱炖

乱炖主题：人民需要八卦



看完记事BOX，我沉痛地感到《电软》走近了人民，人民需要八卦。大家都想了解编辑部里的人和事，比如风林假发戴反了，明人犯病穿了一身休闲装，外加一只皮鞋和一只板鞋，大象从动物园拖了头同类到电击中触电之类，一定要拿出来八卦一下，不必客气的。还是那句话：人民需要八卦，请将八卦进行到底。（张晶 山东）

上期杂志面市，木头特别与编辑各位强调了自己上镜率过高的问题，翻几页就有自己冒出来，搞着搞着都搞到别人的栏目里了……虽然这不是木头的提议吧，但这样毕竟不好啊。八卦可以，但确要适度，内容做好第一。其他好说。

孔方神将



真经典，不会因为炒作的欠缺而成遗珠。本期的特别策划虽然不是单针对经典游戏而做，但内容却可圈点一二。金钱万能是不变的真理，在游戏圈里强调的更多，真金打造的经典游戏给许多人上了课，但也让许多缺乏头脑的厂商连折大将。

也许，皎洁的月光更能让人清醒。因为在阳光下，一切都那么光辉。/ 我们不需要炒作，我们只相信自己。/ 谁说过PS上的RPG个个经典？ / 又是谁说过永恒传说会成为“永恒的传说”？ / 也许他是对的，但对于PS.我只记住了最终幻想和实况足球。/ 何必在众人推崇的经典中迷失自己呢？相信自己的感觉，就如那个在媒体中沉默的 山脊赛车64，他能让我久久无法放下手柄，即使明知离上学只剩五分钟。而 极品飞车 永远也做不到。/ 每个人都有自己的经典。/ 地球那边的人喜欢FIFA，地球这边的人喜欢WE。/ 这边的人可以尽情的说FIFA是垃圾，除了画面，什么也没有。/ 那边的人也可以骂WE是RUBISH，守门员动不动往外跑。/ 其实WE和FIFA都是经典，所以FIFA从94到2004，WE从1到7i。/ 只是玩的人不同，心中的称也不同。/ 无论你仙剑3得多少奖,你也动摇不了DOS版仙剑在我心中的地位。/ 无论你PS2机能再好，FF10也比不上幻想中的FF6。新机战也不会代替FC上的机战2 / 也许每个游戏都是好的，所以不要执着于所谓的经典，所谓的大作。/ 相信自己的感觉，不要让炒作蒙蔽你的双眼。/ 因为，在阳光下，一切都是光辉的。/ 看上去是。 ——湖北沙市 残影独孤剑

照这样的势头，PS3的成功似乎稳握在手。现在的形势与FC时代有些相似——软件商死抱硬件商的大腿。这也是没有办法的事情。前几天扫了扫日本最新的周硬件销量，XBOX在2004年的总销量只有一万四千台，刚及得上PS2周销量的三分之一，这样的差距让人实在无法接受。当然，GC也好不到哪里去，每周不到一万部的速度连厂商的牙缝都塞不满，枉论什么超级大作能够在这个平台上诞生了。PS2的销售数量已经打破了历代家用机的普及速度，令人瞠目不已。凭借这样的人气，我更愿意相信PS3必将再次以破竹之势创造新的记录。对于后续代主机的发售时间，现在有不少说法，个人是比较倾向于2006年发售PS3的，距离尚远。

上期我的请求不知众编们收到没有？我的要求降低了，除体育竞技外，其他的游戏如何在短时间内成为中等水平的玩家？如果做不到，那算了，只好我自己寻找方法，希望能从以前的经济中总结出来。——郭哲 山东

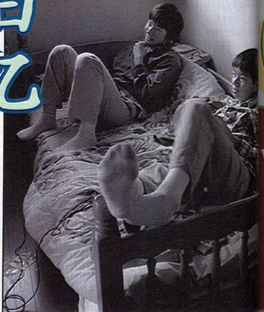
如果能够成为高手只要满足以下两方面的任何一样即可：一是对游戏有着极高的天赋；另一是有时间和信心来练习。对于更多的人来说，大概都是后一样吧，没有人天生下来反应就快过子弹的，也没有人一会哭喊就嚷嚷着要摸手柄……找到一款想练习的游戏，从现在开始，努力成为一个高手！



永爱街霸

真的很怀念小时侯去游戏厅看别人玩游戏（没有钱呀，手里攥着一个币一下午也舍不得玩），和别人挑街霸，一上午都没有下台……和朋友一起玩名将，玩三国志，玩铁钩船长，玩恐龙世纪，玩龙与地下城，玩雷电，玩拳皇…………（基本上都可以一个币玩一上午或一下午）如今，电脑的硬盘里装满了这些游戏的模拟器，游戏还是那样没有变，可小时候玩游戏的那种感觉，却再也找不回来了呀…所以想告诉大家，人生真的很短暂，珍惜你现在的快乐，珍惜你周围的朋友，珍惜一切令你感动的事物！因为，总有一天，你将不得不离开他们……（海口 understanding）

旧忆





FAMICOM虐待之章

真是变态啊，居然将FC泡在水中……不知道日本人都是怎么想的……这张图是木头偶然发现的，登出来没别的意思，只是想引出FC这个话题来。说起FC总是有很多很多的口水，即便是现在仍是许多读者的所爱。有没有发现即便现在找到了游戏的模拟器却不再会有当年的冲动？这点，从本刊的“游戏的黄金”栏目人气狂爆上明显看出来，临时暂停一期遭到许多读者的强烈质问，本期重新回归，并拿“赤色要塞”开刀。另外，木头近期会给广大读者献上一份精彩大餐，并且已经在准备当中，将随电软放出，希望能够给老玩家们多找回些感动。

不知风兄发现没有，诺基亚N-GAGE的全称应该是NOKIA-GAME GEAR，难怪SEGA大力支持。（网络 TX-1000）

真正的名作，其实并不一定是我们熟悉的作品，往往是那些看似不够起眼或是被我们忽视的，最后却在玩家中引起了巨大的回响。好多人说不理解现在的游戏市场到底是什么走向，木头一勇当先，准备给游戏业来把把脉。

……我是真人快打的超级FANS。一切都过去了，那些熟悉的动作、亮丽的画面、优秀的设计，还有那熟悉的狂叫声和音效感觉……。不知是自己太无知了，还是本系列确实适合本人，我十分酷爱欧美设计，尤其是欧美创造出来的中国风格和日式风格，像动漫那些作秀的日式动画也十分喜爱，但丝毫找不到偶像感受的欧美设计，蝙蝠侠、蜘蛛侠、超人、狼人、莫菲、绿巨人（变形侠医）等大片中的人设感觉也十分好。（河南 鲁星）



喜欢就对了 向真人快打的拥趸致敬

欧美漫画一直都是大热门，木头个人对欧美的形象设计充满好感，特别是一些充满中世纪钢铁金属味道的人设非常着迷。拜X版所赐，让许多玩家接触到了大量的优秀的欧美游戏，拓宽了眼界。近年来欧美游戏的大行其道就很说明问题，而且日本厂商也非常乐意代理欧美的日本游戏到日本销售，有些软件的成绩要比本土厂商的作品更好。比如在欧美的大热门游戏“GTA”，在日本也有几十万本的销量，这样的成绩绝对可以说是成功的。而像真人快打，目前面临的境地就比较难堪，由于系统上的不足，使得在进化为3D游戏之后失去了原有的游戏真味，再称其为“真人快打”就非常勉强了。同样的问题还有KOF即将在PS2上推出的最新作，进化为3D后，在游戏的系统上不知是否还会继承摆招式……如果是的话，那叫3D化吗？……

看到在家中有人说贵社出版物太多都快没铁买了，不要紧，只要你有本事出，我就有铁买！（南皮 孙宇）电脑课无聊了，老师不在了，可以上网了，作业做完了，所以给家写信了，再来想看一下写信成功是什么画面出现……（上海 空调橙太猫）

不知道各位朋友对游戏怎么看。我的兄弟们总是偷偷游戏。因为大学的学业压得他们喘不过气来。更主要的原因是他们的父母管得他们严之又严。

其实，任何一件事物都是两面的。如今越来越多的未成年人出入网吧。其父母更是对游戏嗤之以鼻。难道这是游戏的错么？游戏本是一种娱乐项目。它带给我们快乐。但是，如果过于沉迷就会影响生活、工作和学习。当然，你也可以选择麻将。但麻将带来的负面影响远远大于游戏。

大部分人认为，每一件事物都有它的适应年龄段。可小孩子又能选择什么？他们有权选择吗？人是有思想的高级动物。每一个人都渴望自由，但是，当压力越来越大的时候，他们就会发泄。游戏就是发泄的一种方式。所以，我希望那些有“游戏反感症候群”的人们能够从一个侧面去了解游戏，接受游戏。只有这样，才不会有那些未成年人在欺骗家长的前提下去旷课上网。

理解万岁！愿更多的人能够从游戏中获得更大的启示……

——天津 宋雷

我是想说玩D版也是一个好玩家，电软在前几期都有刊登玩Z版的玩家说他不买D版，也不会玩D版的，可是我觉得像我这样没有那么多钱的玩家也就只好买D版了，可是我也是把我买的游戏好好的一遍一遍的玩到最好玩到我最满意为止，我买的游戏也很少才有30张，张张都是好游戏，D版跟Z版一样我也能收藏只是没有Z版的好罢了，其实在我眼里都一样。我只是想告诉广大的玩家，无论是Z版也好D版也好只要大家玩的高兴就好。

——北京 恶神

凭着众小编的过人智慧还有风林和大象的专业水平的演技！一定能够再捞到不少玩家口袋里的铁啊！

北京海淀 雅痞



有$人玩PStwo，没$人只能玩PSone，怎么全是PS2的攻略!? 抗议!!!（宜昌 谢望）

超杂唠

木头哥哥：你好，上期在电击中大象所戴的SNAKE的头巾一直是我所梦想得到的，我想也有许多的玩家都十分喜欢，希望你和主编说说能不能在近期的随赠品送头巾，在此万分感谢。（四川 Yzk）/ 12号晚上去看了《指环王》3部连映！超级感动！看完过后也很失落，以后再也不会有哪部电影能如此让我期待了！（四川 杨智杰）/ 我要死或生！什么都行（河北 问号）/ 为什么8期赠的戒指那么大，戴在大脚拇指头上真合适，就是走路不方便，别人还看不见！呵呵！（邯郸 羽翼）/ 我不相信你有头发。而且还是那么长！我一定是在做梦！一定是的！那么如果是的那也是我的眼花了！（青岛 周奎）/ 我不喜欢7期封面，为什么游戏杂志要用女优作封面，搞得像时尚杂志。我希望电软能让人一眼就看出是游戏杂志，而不是不伦不类的感觉。另外，你不感觉7期杂志看完叮当二人谈，再翻下一页，有很滑稽的感觉吗？（山东淄博 孟祥宝）/ 这期的赠品戒指超级无敌狂喜欢，可就是大小有点……戴到一个指头上面太大了，戴2个指头的话又觉得塞不进去，真郁闷。（家里 西言）/ 作为一名维吾尔族玩家，我可能是惟一一个给你风林写信的维吾尔族同志了吧？？如果是，那我太感动了。娃哈哈哈哈……(口吐白沫状）（新疆乌鲁木齐 阿不都外力）

无脑乱炖鬼武者

我觉得鬼武者三的攻略很不错的说啊！像这样的攻略既能看得懂剧情又能闯关，就算玩不了这游戏的玩家也会热心去看的啊！真希望以后这样的攻略能多一点啊！还有现在电软送的礼品都很不错啊！！！支持风林兄啊！！——江苏 南京 游戏的国度

很早就想写点东西给电软了。觉得写信麻烦，现在好了。在N个月之前几个朋友就在说电软的游戏攻略做得不详细。我也觉得电软的攻略确实不详尽。拿上期《鬼武者3》的攻略来说，写出了剧情攻略，在旁边还有重点讲解，这是非常成功的，希望以后继续发扬。但是隐藏要素的讲解就太过省略。不但木灵没有收集全，甚至连完美结局的资料也是完全没有。附加称号的评论标准也没看见。其他的是几笔带过。个人认为：电软的纸张好，书本大小合适。游戏新闻眼非常好，很多有价值的消息，闯家和龙哥热线也是非常出色。只希望以后能把攻略做得更好。说这么多就一句话总结：作为中国历史最悠久的也最有影响力的TVGAME游戏杂志——电子游戏软件，我希望它在任何方面都是最好的！——重庆 猪头仔



鬼武者的攻略受到了不少读者的好评，还好攻略班的同志没有就此沾沾自喜。正如猪头仔读者所说，里面确实还有很多不足，幸好有这么多对电软喜爱有加的读者监督，我们才能时刻警醒，不能松懈。其实，木头坦言在攻略方面我们做得确实很不够，也希望与其他栏目一道抓起来。鬼3的攻略算是一个开始，后面自信会越好。每天晚上木头加班，都能两三伴着攻略班的弟兄们……蓬乱的头发、失神的双眼……辛苦啊！希望大家继续监督，不好的请来信批评狠……挑刺是必要的。看上去要像右图那样让人有胃口吧。

我一直的愿望终于有所实现了——将部分攻略写成小说的形式！这不是很好吗？？这又再次坚定了我们买电软的理由！我们才能大胆的说："电软有看头！"（重庆荣昌 何仲秋）/ 我最近跟朋友玩WE老输，请问风林大哥有什么神丹妙药可以救救我吗？我想你们要少一个读者了，上次我妈在整理我房间的时候看到我桌上一堆电软后气死了，拿我直骂！哎（广东省汕头市 游戏菜鸟）/ 电软有没考虑过要把"日文地狱"做成音像栏目放到电击上去？希望下次电击能给个惊喜。（柳州 吴璜）/ 木木现在之所以越来越招人喜欢，是因为他"疯"啦，"疯"也即打破常规也，因此我们做为家里人，也应该跟着"疯"，因此对于上期送的戒指,大可没必要说它大啦，把它往脚趾一戴，哇，整个"家"都清净了。(瞬间的清净后，是一场暴风雨的来临)（长沙 陈超）/ 小编你好，我是一个比较"差劲"的"玩家"，很爱玩游戏。但是又没有能力玩上新游戏机，而且最差劲的是，几乎所有的游戏我都没有通过关（汗），真是可惜，但是我还是执着的对游戏热衷，我相信游戏可以让我们生活更美好。（北京 张琳）



超杂唠

解读八大为什么

为什么电软的版面设计总是那么差？为什么电软的人物图片放得总是那么大？为什么电软的边总是那么宽？为什么电软不用游戏图片做背景？为什么电软的广告总是那么多？为什么电软每期除了内容变之外，什么都没变？为什么电软的"雪人"同志N期了连个头像都没有？（海南 PSP）

1、版面设计差因人而异吧。当然，电软的版面设计确实有很大的提高余地，近期也会在方面多下些工夫给大家看。另外，必须提醒大家，闯家的版面是木头自己设计排版的……说闯家差的时候请嘴下留情（含泪）；2、根据内文的需要，有些图片是要放大一些的，这样既清晰又有魄力。图片的大小并不是随意的；3、边宽？其实电软的版面边距是非常正规的，而且在排版的格式上也是绝对专业的，只要稍微有点排版经验的人应该都能看得出来整齐程度。绝对不会出现文字与图片距离贴得过近的外行活儿；4、游戏的图片大小制约了是否能够做背景，不然强行这样做只能看到马赛克……5、广告我们会尽量控制的……6、您希望什么改变呢？杂志的外形？杂志的编辑？杂志的价格？还是杂志的页码？7、无语……天气太热，雪人化掉了吧……



偶是昆明的女玩家，南野秀君，请多指教！算得上是个资深的女玩家，说来怕你不信，我玩KOF是从94开始的，因此很期待你们的SNK特辑。还有诱惑我买这期《电软》是——赠品。为了抽到有AYANEちゃんの海报杂志，我挑了5本才挑到啊!人家书店BOSS还以为我有X，换来换去的，呵呵。TINA的鼠标垫也舍不得用。这次寄几张偶COS《KUNOICHI》的霜水照片,献丑了。其中有一张表情很怪的是偶正在说话就被拍了,但是服装道具看得比较清楚,所以还是寄来了。木木さん觉得怎么样？最后就是最近狂迷"战国无双"，你们可不可以多写些关于这个游戏的东东呢？（昆明 南野秀君）

想木头这样，大概COS谁也像不了……还是做回自己好了。要说你的这身行头真的算满专业的了，起码像那么回事，而且也满自然的，佩服。看来玩COSPLAY没点奉献精神是不可以的，倒是增加回头率的好方法哦。衣服是自己做的？？另外，背景挑的不错，看到公园发现自己好久没去过了……整天呼吸的多是汽车尾气，什么时候才能找个雅处去休闲休闲……

自从电软有了飞月这个人气编辑我一直充满幻想啊！就像当初幻想木头是一样一样一样的！重庆 毛毛

请登广告吧。就我本人很喜欢广告，市场情报几乎全是从广告中获得的，想当年我一台掌机就被宰了5个月的饭钱。山东 曲洪良



天天都是游戏；天天都是足球；天天都是电软；天天都是光头。（厦门 蜘蛛）

强烈要求风林：所有栏目所有文章都要把作者和责编的名字写在显眼的地方！或者跟星尘似的在栏目开头的地方弄个头像代表一下也行。因为有时候看到很好的攻略或评论，却怎么也找不到作者的名字。不知道是没登还是登的地方太难找，这太让读者遗憾了。——太原 祯祺

这个问题现在应该已经没有了吧？我们每个栏目都会特别注明作者和责任编辑，读者可以根据自己的需要查看。另外，这样做也是为了责任到人，方便广大读者监督我们的工作。

活着，就是为了买电软！（上海 七罪）

女玩家孙林的留言

这次写信是想感谢《电软》的。刚才翻出一捆信，全是玩友写来的。几百封信中，总算幸存下来几个，和我还一直有联系，一个成了老哥，一个成了师弟。感觉真的很棒。也有好些本来联系不错的，后来因为我去实习而没怎么联系，之后就淡忘了。想想虽有点可惜，不过也该知足了。毕竟能在玩家中找到一两个可以一直联系的，已经很出乎我意料了。

一开始收到这么多飞来的信，同学还戏说我登征婚了。总是费尽口舌而又兴奋的给他们解释，毕竟这是一份常人不能得到的礼物。他们有的还给我寄照片、打电话、寄贺卡……本说好回寄一些照片的，可我这人平常又不爱照相，一拖二拖三再拖，自己真忘照了，后来估计别人以为我骗他们，就少了来往，想想也是注定的吧。

《电软》又翻了N多本，我也又玩了不少GAME，年龄也翻了N年，真的希望在《电软》上可以看到更多玩友的加入，壮大我们的中国电玩队伍，更多玩友与玩友成为朋友。最后也祝风林，把家壮大，提高知名度和美誉度，有什么问题大伙猛吐，风林一定会好心解决的，对不对啊？秃秃风？

——重庆 孙林



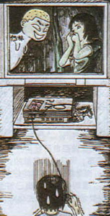
为什么读者不回回函表呢？才三百多张，中奖的几率有近六分之一啊！快叫读者回啊！奖品不要白不要！（福建 少钧）/随着游戏制作水平的不断提高，我发现我的目光也越来越挑剔了，非大作不玩。可是有些经典游戏都是日文，看不懂。经我再三考虑，决定去报“日语班”学习日语。（黄健 内蒙古）/我想打你就怕打不过你，想杀你——就怕警察扣我，所以想来想去——就介绍恐龙认识你。（兰康 陕西）/能否像20世纪90年代那样做杂志？（被遗忘的游戏迷）/每页底下的小字请恢复。（灵丸）/我发现小编们拍小品很有天赋，“电击收藏”改为“讲小编自己的故事”算了。（上海 邵驰俊）/我们有很多人的心态和那名商人其实有许多相似之处，尤其是那些媒体，老是把“中国是个有13亿人口的庞大市场”挂在嘴边，而且在他们看来，这句话是放之四海皆准。不论什么行业（当然，也包括游戏业）照样适用。然而，事实果真如此吗？/（广东 朱汝聪）

风林兄，别来无恙啊！在收到（我是订购全年的）这2004年6本《电软》后，我发现了一个问题，一直就想提出的。也算是我对《电软》提出的一点中肯的建议，就是感觉与游戏没有太多直接关联的东西被更多地加了进来，这就导致介绍游戏的内容缩水，每期游戏内容太少，范围太窄。我们每月花近20大元购入《电软》就是想了解更多的游戏。希望风林还有众小编能投入更多的精力多介绍游戏。因为你们要做的是全中国（乃至全世界）最好的游戏杂志！我也会一直支持的，加油！（北京 王冬奇）

游戏杂志，必然要以游戏为重，这点自会谨记。

最近恶搞有些渐多，在收到读者好评的来信时也接到很多读者的批评，比如上期木头自己都看着有点过了……没翻两页就看到自己……这期木头特别和编辑强调不要总是拍我（笑）。恶搞要适度，杂志的本分我们心里非常清楚，有些内容偶尔为之效果不错，期期猛搞就算是搞事者自己都得腻歪透顶了。本期开始木头就老实了很多，帽子也戴上了，眼镜也戴上了，照片也上少了……总之大家放心，我们会全力一心扑在游戏和杂志上，不会把电软搞成编辑相册的……





零风林

武汉 刘政

人生短暂，怎样才能把所有的游戏玩尽，但也不可以忘了学习和睡觉。韦政 广西

从129期推出的《游戏的黄金年代》栏目十分棒，前两期是FC的两款名作，早已玩的不能再玩了，这期的大航海2，把我又拉回挑夜战的情景，由于我是MD迷，对MD游戏情有独钟，强烈推荐MD的《幽白·魔强统一战》在栏目中回顾，其实玩了7年了，没什么大进步，从去年上网偶然发现WWW.yuyun.net，下载那里的连技，发现YUYU可以这样玩，经过1年，参加YUYU网络大赛，得了第15名，如有机会你们小编可以去看看，不要忘记史上出过这样一款伟大的GAME！（徐健 山东）

这是我第一次寄回函表，其实我想说的以前也有人说过了，就是希望贵杂志能多出一些小说或攻略！因为本人的游戏龄也有十五年了，一直以来，我都把游戏当成自己的兴趣和终生职业，而不是消磨时间的工具，所以我更希望能多了解一些有关游戏和游戏背后的故事，因为这样可以更加使自己投入到游戏中!最后希望广大的游戏饭斯也能在游戏中找到生命的意义！（广东 谭锦敏）

感谢电软，我一直支持游戏，至今最爱的还是SFC的火炎文章，真的，但是很久没有什么游戏可以叫我振奋了，因为很多的感情问题，叫我迷惘，叫我失落，叫我伤心，对游戏的热情好像没有了，也许是钱不到位，没有买高档的主机，我也不知道是爱游戏，还是抛弃了游戏，面对种种的事情，我很烦恼，我不知道应该怎么做，但是我惟一能做的只有坚持买电软！！go!（天津 王华）

坐在教室考试，老师绕着教室走来走去，我很纳闷：“他一回合的移动力咋那么厉害？”（南京 何俊杰）

DEBO二人谈临时特别号



作者/coco

DRAGON QUEST V

勇者斗恶龙V 天空的新娘






PS2	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2004.3.25
	类型：RPG	价格：7800日元	其他：——

■文/魔舞之妖刀
编排/宇部



○…………调出菜单
□…………大地图切换
×…………取消
△…………举起/投掷/调查

各级菜单中日文对照

●首先开始后有三个选项

ぼうけんをする…………
开始冒险（可读取进度）
ぼうけんのしょをつくる…………
冒险之书作成
ぼうけんのしょをけす…………
冒险之书消去
（初次游戏选择第二项生成一个记录，然后就要为主角起名字。以后再玩时选第一个接着游戏就行了）

1-2
●游戏中主菜单说明

はなす…………对话
どうぐ…………道具
つよさ…………状态
じゅもん…………咒文
しらべる…………调查
さくせん…………作战

1-2-1
●在道具栏中，选择道具后可以做如下几种选择

つかう…………使用
わたす…………交换
そうび…………装备
すてる…………丢弃
やめる…………什么也不做

1-2-2
●作战栏中各种选项

まんたん…………电脑自动回复HP
そうび…………装备
さくせんがえ…………作战变更
ならびかえ…………队型变更
どうぐせいり…………道具整理
ふくろせいり…………口袋整理
せってい…………设定

1-2-3
●人物状态栏

ちから…………力量
すばやさ…………速度
みのまもり…………防御
かしこさ…………智慧
うんのよさ…………运
こうげき力…………攻击力
しゅび力…………防御力
さいだいHP…………最大HP
さいだいMP…………最大MP
（角色名字下方一栏中为称号、性别和等级，第二栏为目前角色所装备的道具。右边一栏为角色的能力列表）

2-1
●战斗画面中的选项

たたかう…………战斗
いれかえ…………替换
さくせん…………作战
にげる…………逃跑
ひょじそくど～んこん…………文字显示速度
（1—8级，1级最快，8级最慢）

2-1-1
●选择战斗之后可以做如下行动

こうげき…………攻击
じゅもん…………咒文
ぼうぎょ…………防御
どうぐ…………道具
そうび…………装备
にげる…………逃跑

3-1
●教会中的选项说明

おいのりおする…………记录
おつげをきく…………听启示
いきかえらせる…………复活
どくのちりよう…………解毒
のろいをとく…………解除诅咒
やめる…………什么也不做




战斗提示介绍

XXX のこうげき	XXX的攻击
XXXにXXXのダメージ	XXX受到XXX点伤害(敌方)
XXXはXXXのダメージをうけた	XXX受到XXX点伤害(我方)
かいしんのいちげき	会心一击
XXXがあらわれた	XXX出现了
XXXをたおした	XXX被打倒了
XXXはみをまもっている	XXX保护着身体(防御)
ミス！XXXはダメージをうけない	MISS！XXX没受到伤害！
まもののむれをやっつけた	魔物们被解决了
XXXはあまいいきをはいた	XXX发出芬香的气味
XXXはねむらなかった	XXX睡着了
XXXはにげだした	XXX逃跑了
XXXのけいけんちをかくとく	获得XXX点经验值
XXXゴールドをてにいれた	XXX块钱入手
XXXはレベルXにあがった	XXX升到第X级

↑●XXX代表角色或怪物名称，玩的时候一定要仔细观察目前的状态，HP不足10时赶紧吃药草啊！

地名中日文对照

（对应地图上的地名，大家找找看）

ビスタ港	比斯达港
サンタローズ	桑塔罗斯
アルカパ	亚鲁卡帕
レヌール城	雷奴鲁城
妖精の城	精灵城
ドワーフの洞窟	多瓦夫的洞窟
氷の館	冰之馆
ラインハット	莱因哈特
古代の遺迹	古代的遗迹
迷の神殿	谜之神殿
修道院	修道院

オラクルベリー	欧拉库鲁贝里
神の塔	神之塔
カジノ船	卡吉诺之船
ポートセルミ	波特西鲁米
カボチ村	卡布基村
魔物のすみか	魔物的巢穴
ルラフェン	鲁拉凡镇
うわさのほこら	传说的神庙
サラボナ	沙拉布纳镇
死の火山	死之火山
山奥の村	山坳之村

滝の洞窟	瀑布洞窟
封印のほこら	封印神庙
テルパドール	特鲁帕多鲁城
メダル王の城	金属王者之城
ネッドの宿屋	奈德老婆婆的旅店
チゾット	吉索多
グランバニア	古兰巴尼亚城
试练の洞窟	试练洞窟
北の教会	北方教会
デモンスタワー	德蒙斯塔
海の神殿	海之神殿

エルヘブン	耶鲁哈本村
天空への塔	通向天空之城的塔
地下遗迹の洞窟	地下遗迹洞窟
迷いの森	迷幻森林
トロッコ洞窟	特罗克洞窟
封印の洞窟	封印洞窟
ボブルの塔	波布鲁之塔
大神殿	大神殿
魔界の入り口	魔界入口（隐）
ジャハンナ	杰范拿村（隐）
エビルマウンテン	恶魔山（隐）

初出茅庐

国王帕帕斯的儿子出生没有多久，王宫就发生了意外，所以当主角醒来的时候，已经是在开往家乡的船上了。船到港口，谢过了船长，一行人回到了村子里，到家的时候，桑丘已经在家等着了，同时在家的还有比安卡母女，帕帕斯让主角自己出去玩，在旅店见到比安卡母女，得知进山洞采药的人一直没有回来，于是主角自告奋勇去山洞探查，在山洞里边找到了被大石头压住的采药人。帮他搬开石头。同时在洞中还见到了一只好的史莱姆，它告诉主角只要按下叉键就可以进行调查。

回到家中，药已经配好了，于是帕帕斯和主角一起，跟比安卡母女到了亚鲁卡帕镇，给比安卡的帕帕斯治病。帕帕斯让主角自己在村中走走，比安卡也来同行。在村中听说雷奴鲁城近来发生了很多怪事，还看见两个小孩在欺负一只小动物，比安卡想把小动物救出来，但是两个小孩要求主角先赶走雷奴鲁城里的怪物。于是主角趁留宿村中的时候，晚上和比安卡一起来到了雷奴鲁城，从边上的梯子进了城里，刚刚来到顶层，比安卡就不知道被什么抓走了。主角与楼顶的墓碑处见到了比安卡，两人一起在图书馆内由一个女幽灵引导见到了王后的灵魂，王后希望主角帮助她和国王的灵魂安息，把霸占城堡的恶鬼驱赶走。于是主角在国王的指点下，先从厨房里拿到了火把，好照亮刚才那漆黑的地方。在刚才被骗的地方重新找到了恶鬼头目，经过第一场大战，赶走了恶鬼头目。这时国王和王后的灵魂飞来，感谢主角，并给了主角“黄金的护符”作为谢礼。他们终于可以安息了。

回到镇上，天亮后起了床，找到那两个小孩，没办法，孩子们只能把小动物送给了主角，于是给它起了个名字“眸眸”（可以自己选择名字）。回旅店时，帕帕斯已经准备好了，于是主角依依不舍地离开比安卡，回到了家里。

帕帕斯要考虑事情，主角只能一个人在村中闲逛，碰到一个穿紫色衣服的人，要看看主角的黄金护符，之后又交还给了主角。在酒馆的吧台处见到了一个半隐身的精灵，叫贝拉。因为只有主角能见到他，所以他请主角帮忙。

主角跟随贝拉来到了精灵国的村子里（从自己家的地下室）。见到了精灵族的族长。族长说因为春风之笛被偷走了，所以现在这里十分的寒冷。请求主角把春风之笛找回来。

从精灵国出来后，直奔北方的冰之馆，精灵村里人说肯定是在这里。先在西方洞窟的最深处学会了开锁技能。再回到冰之馆用学到的技巧打开了大门。

在馆中找到了偷走春风之笛的萨鲁，言语不和就动起手来、没想到打败萨鲁之后雪之女王出现了，原来是她从中挑拨，春风之笛在她手上，跟着再将雪之女王打败，得到了春风之笛，而萨鲁也知道自己错了，跑回了家里。

回到精灵村里，族长对主角表示感谢，并且愿意帮助长大以后的主角。春风之笛响起，春天终于来到了，而主角也被送回了家里的地下室。

生离死别

桑丘说帕帕斯等不及已经去了莱因哈特城，于是主角赶紧追了出去，在村口的守卫说帕帕斯并没有走，在教会见到了帕帕斯，祈祷完毕之后，父子二人一起动身前往莱因哈特城。

城中，帕帕斯和国王有事要谈，所以主角就自己在城内闲逛。回到国王那里，帕帕斯不知到哪里去了，只有国王希望主角能和亨利王子做个朋友。



去往亨利的房间时，见到了帕帕斯，帕帕斯也是这个意思。没办法，只好和这个给人怪怪感觉的王子交朋友了。王子非要主角做部下，没办法，暂时答应吧。去侧面的房间找部属证，但是被王子骗了，回来后王子不见了。后来经过仔细寻找，发现房间里面有一个秘道。正在地道中跟王子谈话时，突然冲进了两个歹徒，将王子给绑架走了。主角回去告诉了帕帕斯，帕帕斯带着主角一路追了出来，最后父亲丢下主角独自追了上去，没办法，主角只好在城中打听，得知北方还有一个大山洞。

于是主角独自走进了山洞。中途从一个匪徒的嘴里得知，这一切都是王后的主意。看见帕帕斯时，帕帕斯已经将大部分敌人搞定了，二人合力将王子救出。这时，出现了更多敌人前来阻挡，于是帕帕斯让主角带王子先走，自己断后。刚走到出口，没想到遇见了邪教神官凯玛，这时候的主角碰见这么强大的对手基本属于被秒的对象。正在危急之时，帕帕斯赶到。但是即使如此，在两头召唤兽的强力攻击之下，帕帕斯也是渐渐不支。哪知道该死的凯玛竟然以主角的性命相要挟。帕帕斯只能干挨打。在气绝之前，帕帕斯告诉主角，其实主角的母亲还活在人间。说完，就被凯玛的魔法火焰燃成了灰烬。没有了帕帕斯的保护，主角和王子都只是人家手里的玩物。发现主角带着黄金的护符，凯玛十分震惊，但是它竟然打破了这个护符。实在让人不解，这可是宝物啊。之后二人就被挟持，带走了。

从头再来

时间一晃过了十年，当初也曾是一国王子的主角，竟然连流浪者也做不成，竟要做苦役。不过这十年，也让主角和亨利王子长大了许多。他们总在寻找机会能够逃脱魔掌。终于……

一天早上起床之后，劳役中，二人见到一名女子被打而上前制止，与监工发生冲突，被赶来的士兵关进了牢房。正在不知所措之际，一名士兵带着妹妹，也就是被打的少女，来找主角，希望主角带他妹妹逃走，因为神殿修成后，所有的苦工都会被杀掉。顺着水道，主角一行人被放了出来。



顺水而下，昏迷的主角醒来之后，发现自己在修道院中，于是找到女子玛丽亚，得到了1000元的旅费。门口遇见了亨利王子，说是要寻母，一个人流浪，于是亨利王子进去跟院长说，要告别。院长和玛丽亚为主角送行，还告诉说北方有一个大城镇叫欧拉库鲁贝里之都。

来到欧拉库鲁贝里之都，在这里的地下室遇见了怪物爷爷，被告知主角有能帮怪兽改邪归正的能力，但是此前必须有马车。打听后得知，晚上才有这些珍稀的东西卖。于是主角在镇外等到晚上。回到城里在珍稀物品专卖处买到了马车。

再往北走，回到家中的小村子，一位老人告诉主角，帕帕斯在山洞内藏有很重要的东西，于是主角一行乘坐小船进入山洞，并找到了帕帕斯留下的天空之剑及一封信。信上说主角的母亲被魔头捉走是因为她有通向魔界的能力，而帕帕斯一直带着主角流浪就是要找寻他的母亲。最后找到真正的勇者佩带天空之剑才能进入魔界救出母亲。

回到村子里，在出村向西来到阿鲁卡帕镇，知道了亨利父亲死去的消息，而他的弟弟已经当上了国王，但看来百姓不太满意。在旅店小住一下，得知比安卡七年前就卖掉了旅店，搬到了海边的山村里。

主角对酒没有兴趣，但是对那个勇者传说却是听得如痴如醉。这个勇者的传说，就是指暗黑帝王复活以后，突然出现了一名身穿天空铠甲，手拿天空之剑的人，最后打败了暗黑帝王。几百年过去了，勇者已经归于尘土，但是或许他的子孙会继续他的事业。

离开村子去往莱因哈特，路上的士兵想拦住主角一行，但是亨利王子的地位让他们让开了道路。进到城中，感觉许多事情都不对劲，因为王子不能亮出身份，所以我们只能通过密道，才能进入城堡里。在途中，亨利竟然见到了自己的母亲——太后。潜入城堡中，见到了亨利的弟弟蒂鲁。在亨利的指示下，蒂鲁向亨利透露了仓库中的书架上有关于不可思议之镜的事情。得到钥匙进入仓库。从书中得知，南方塔里的镜子可以恢复事物的本来面目，塔门可由修道院的人开启。

一行人从地下室的传送点到达了修道院。表明来意后，知道了玛丽亚正是开门人，于是带着玛丽亚来到了南方之塔。到达塔顶拿到了不可思议之镜。



赶紧回到莱因哈特城堡里，真假两个太后在宝镜的照射下立刻分辨出来。打败了左边怪物变成的太后之后，一切都回归了平静。

亨利决定留下来跟弟弟一同治理王国。看来以后的伙伴会少了一个。

比斯达港口的船只已经靠岸了，主角决定去往西方之国，看看那里到底有什么惊人的传说。来到港口城市波特西鲁米。旅店中帮助一位农民打跑了找茬的坏蛋。农民说村中有怪兽，就在南边的卡布基村，在得到一半1500元的酬金后，主角答应帮助农民驱走怪兽。在村子西边的山洞里，主角见到了怪兽，但是感觉很熟悉，好像小时候的伙伴眸眸，于是取出了比安卡送的发带，见到发带，那野兽不再咆哮，原来真的是眸眸，这下好了，又多了一个伙伴。

眸眸身后有一柄刻有纹章图案的宝剑。原来这十年一直是眸眸在守护着宝剑。回到村中，讲明情况，得到了剩下的1500元谢礼。接着主角又离开了刚刚歇脚的村子，来到了港口城市的西方——鲁拉凡镇。镇里的一位老魔术师需要鲁拉月草作为跳跃魔法的原料，于是指点主角，让他找来。并提醒说，夜晚才可见到那微弱的光。穿过西边高地，在地图有指示的地方见到了鲁拉月草，带回去交给了魔法师。试验成功了。

离开了镇子，往南走路过一家野外的旅店，得知了亨利结婚的消息，于是马上使用跳跃魔法回到莱因哈特城堡里，向亨利道喜。从蒂鲁那里知道了勇者之盾就在沙拉布纳镇，而旁边的大臣也提供意见说在欧拉库鲁贝里有人贩卖地图。

重拾旧爱

达到欧拉库鲁贝里，于夜间购买了旅人地图，然后主角顺鲁拉凡镇，通过地道，来到了沙拉布纳镇。刚一走进就见到一名少女追逐一条小狗。在酒馆里，主角得知鲁顿曼要给自己的女儿选个女婿，而那个勇者之盾，正是鲁顿曼家的传家宝。

为了取得勇者之盾，主角也和其他小伙子一样，要去达成必需的条件：取得水和炎两枚戒指。而炎戒指就在熔岩洞窟。说完带着女儿上了楼，原来就是在村口遇见的那个姑娘。主角马上动身前往东南方的熔岩洞窟。在最深处打败三个守卫后得到了炎之戒指。回到沙拉布纳镇，把戒指交给鲁顿曼。而水之戒指就在泉水的包围之处。主角利用镇外的小船沿河上游，中途被一道水门阻挡，要打开水门必须进入山的最深处。里边有个小村子，在村中主角居然见到了比安卡。畅谈了一夜，天亮时比安卡也加入了冒险的队伍。开启了水门，进入河川上游的瀑布，进入洞窟得到了水之戒指。

大家回到沙拉布纳镇，有了两枚戒指，主角就可以成为鲁顿曼的女婿了，但是他的女儿看出了比安卡和主角不同寻常的关系，于是让主角自己选择。经过一夜的考虑。主角最终还是选择了从小青梅竹马的比安卡（要是选择了鲁顿曼的女儿,以后的战斗就很麻烦了），主角要在山坳之村的道具店拿到头纱。

结婚仪式很是隆重，连亨利夫妇都赶来参加。第二天醒来，比安卡还是选择了和主角一起冒险。而在告别时，鲁顿曼也很大方地将勇者之盾送给了主角，并且还允许主角使用波特西鲁米的船只。主角万分感谢。

来到波特西鲁米，在酒馆中得知出海后一直往南边走，就可以到达沙漠之城，据说那里有勇者之墓。于是主角出发很快就来到了沙漠中，没想到在沙漠中心的绿洲上见到了一位老人，指点说特鲁帕多鲁城就在南边，而东南方就是金属王所管辖的地界。

来到了特鲁帕多鲁城,城的地下找到了女王,女王带领着主角一行人来到了勇者之墓，但是无论如何都戴不上勇者之盔,既然这样也不能强行带走。于是告知了女王主角的动机。女王告诉主角，帕帕斯是东之国古兰巴尼亚的国王，还是去故乡看看吧。毕竟那是父亲出生的地方。乘船来到东边的大陆上,在一家旅店中得知穿过山林就可以到达古兰巴尼亚了。在北边的山区中，遇见了一个老婆婆奈德，留宿的时候，老婆婆给主角提升了五点攻击力。

离开地下室，到达了小村庄吉索多，比安卡突然得了病，回到旅店休息后完全恢复了。之后一鼓作气来到了古兰巴尼亚城。

王者归来

进入了古兰巴尼亚古城，在城外的小屋中见到了帕帕斯的老部下桑丘，得知原来的王子还活着，桑丘十分高兴。并一同禀报了现任国王欧吉隆。所有的人都很高兴。这时比安卡又倒地了。经检查原来是比安卡有了主角的孩子。正在欣喜之余，国王说只要主角经过试炼，就将王位让给本来的继承人。

第二天，主角出发前往东边的洞窟，经过水门（推开巨石放水）和石柱（推动那根断成一半的石柱）两道关卡后，道道出现了。取得了王者之证。主角打败了突然出现的三个人后，回到了城中。国王见到非常高兴，于是立即准备举行即位大典。王位重回主角手中。正在这时，比安卡也生了一男一女,大家十分高兴。

正当典礼举行的时候，比安卡母子被怪物抓走了，而桑丘也告诉主角，二十年前就是这样发生的不幸。一夜过去了，早上起来一看，连大臣也不知去向，只在房中留下了一双可以飞行的鞋。于是主角穿上飞天鞋，去营救比安卡母子。在北方野外的旅店得知一群怪物正在向北方山区进发。于是主角追寻而去。在山区中发现了一座德豪斯塔，避开塔内众多的机关之后（可以利用岩石阻挡火焰炮）。途中还看见了不见的那个大臣。最后在塔顶依靠比安卡发出的光芒除去怪物的结界，众人才打倒了大怪兽。

倒地的怪兽以最后一击，将拥有勇者血统的比安卡和主角通通石化。这时候一位探宝者把二人的石像当成了宝物搬走了。而另外一方面原来的国王也十分担心，打探到消息，于是也派人在北方全力查找。

变成石像的二位主人公被拍卖会上的一个人买到了家里。正巧这家人喜得贵子，于是将二人当成守护神安放在院子里。突然有一天，怪兽抓走了这家的孩子，家人十分愤怒，将二人的石像推倒了。

这一天，桑丘带着主角的女儿找到了主角的石像，便让他女儿用杖恢复了主角的石化。父女相聚，大家高高兴兴的回城了。

主角从欧吉隆那里知道了母亲的故乡在遥远的北方，而桑丘说已经找来了怪兽爷爷,在酒馆里，大家集合好队伍，向着妻子和母亲的处所再度出发了。

由于比安卡就是拥有勇者血统的人，所以主角自己的孩子就是那个一直没有找到的勇者，真是意外的惊喜。

天空之城

主角带着儿女来到了母亲故乡的大陆，在大陆东海岸找到了一个水道的入口，之后就顺利到达了耶鲁哈本村，在村子里听老人讲找到了飞毯及魔法钥匙。在村中还见到了四位长老，得知主角母亲具有开启黑暗之门的能力。必须救出母亲才能封住这个黑暗世界的大门。

出了村子，大家乘坐飞毯，来到了地图中间的最大的岛屿。在这里找到了通向天空之城的高塔，进入后大家仔细搜寻，最后只找到了一位幸存者，他告诉主角，天空之城已经沉入了湖底。取得岩浴之杖之后,就可以阻挡住洞口的岩石熔化。来到了被岩石阻碍的洞窟,使用岩浴之杖。大家顺利地走进了洞窟,在洞窟中乘坐矿车(大家最好不要出错,因为一出错就会从头开始,累死我了),中途见到一名男子,主角帮助他按下了切换开关，解了他一个大问题。这个男人说自己就是天空之城的人,叫做普山,在此已经被困住二十年了，今天终于被主角救了,于是普山也加入了队伍。共同前往天空之城。

进入城中,普山带着主角来到王座，在后边找到了秘密楼梯,于是大家又一起来到台座，发现台座上的光球已经不见了。原来天空之城沉入湖底的原因就是因为黄金护符不见了。主角这时想到,黄金护符不就是自己年幼时从国王夫妇那里得到的谢礼吗？但是很可惜被凯玛打碎了。普山想到找精灵国的古代之王没准可以帮的上忙。

从天空之城出来，在修道院里得知沙拉布纳镇东边有一个通往精灵村的通道。于是大家赶往沙拉布纳镇，顺便拜访了好久不见的鲁顿曼。刚一见面,鲁顿曼就请求主角去山坳之村西边的小岛上，看看波布鲁神庙中壶的颜色,主角看到那个壶已经是红色的了。回去在高塔上告诉鲁顿曼。鲁顿曼说壶中的恶魔已经复活了。一行人急忙离开了高塔。突然那个恶魔冲过来袭击众人。于是大家联手将恶魔打败，得到了高塔上宝箱中的最后之匙。



离开沙拉布纳镇，继续前往精灵国，中途遇见一家人说只有孩子才能见到精灵。果然，在周围主角的儿子看见了一个精灵，在他的带领下，大家顺利的来到了精灵国。

女王说自己已经没有能力复制黄金护符了。但是交给主角一个光之护符。这东西可以用来控制时间。在楼上的左边，一位精灵让主角站在地图前,突然时间回到了十年前的桑达罗兹村。

主角用光之护符换到了幼年主角的黄金护符。回到原来的世界，回到天空之城，将黄金护符交给普山，后者将之安放于天台之上。天空之城终于又重回天空。在城中四处打探。发现城中根本没有叫普山的人。在一个老人那里得知,要想使神龙复活，就必须前往东方的波布鲁塔，不要忘了在柜子里拿到钩绳。这时就可以驾驶天空之城，向东北方前进。在地图左下角，进入波布鲁塔,利用钩绳前进，找到一名修士。知道神龙之眼被两只怪兽抢走了。继续走，终于找到了凯玛及其召唤兽。这就是杀父仇人啊，主角大吼一声冲了上去。杀死仇人，拿回了龙之双眼，安回神龙像上，龙像伸出舌头变作桥梁,进入巨像内部，得到了龙之杖和龙之护符。

回到天空之城，见到普山，被要走了龙之护符，结果普山竟然就是龙神的化身。龙神交给主角一个天空之铃，可以召唤巨龙前来帮忙。走出天空之城。骑上巨龙，冲进圣山的神殿。打倒外边屋子里的怪兽拿到天空之铠，进入神殿内，发现主角的母亲竟然就是教主。说了几句话，原来这是假的玛莎（主角母亲）。打倒邪教的神官。在比安卡石像前边的图案中央调查，找到了秘密楼梯。里边是真正的教主伊普尔，打倒之后得到生命之戒指。回到比安卡的石像处，用生命之戒指将比安卡恢复生命。一家团圆了。





回到王城，主角表示要进入魔界救出母亲，于是一家人来到母亲故乡耶鲁贝佛，从长老那里得知，带着三枚戒指，进入水之神殿，终于开启了通向魔界的大门。

最后的决战

主角带着三枚戒指（水、火、生命），进入水之神殿，将戒指戴在女神像手上，终于打开了魔界之门。这时母亲留下了一个贤者之石，带上它，踏入魔界来到了杰范拿村。在这里大肆购买了一番，往北走来到魔城，途中终于见到了母亲，但是为了让主角打得顺利，母亲用全部生命力封住魔王强大





的魔力，但是最终也死去了，帕帕斯的灵魂过来带着母亲的灵魂离去了。

没想到刚刚见到母亲，就又失去了，但是已经没有时间体验悲伤了。首先在传送迷宫中拿到了神圣之勺和最强的太阳之冠，来到圣水池将水吸干，看到了楼梯，走过了移动地板的迷宫，终于来到了大魔王的宫殿前。

击败两只地狱犬，得到宝箱中的超金属之牙。

进入宫殿内，见到了最终的大魔王。打败它以及变身后的魔龙。世界终于又暂时恢复了和平。回去向龙神报告。龙神很高兴，亲自载着主角们回到了家乡。

故事结束了，生活又恢复了平静，主角和比安卡终于可以幸福地生活在一起了，只是，希望这次的和平能够长一点。

●下面列出流程路线，让大家不必跑冤枉道

ビスタ港→サンタローズ→アルカパ→レヌール城→アルカパ→サンタローズ→妖精の村→ドワーフの洞窟→冰の馆→妖精の村→サンタローズ→ラインハット→古代の遺迹→谜の神殿→修道院→オラクルベリー→サンタローズ→アルカパ→ラインハット→修道院→神の塔→ラインハット→サンタローズ→ラインハット→ビスタ港→ポートセルミ→カボチ村→魔物のすみか→ルラフェン→うわさのほこら→サラボナへの洞窟→サラボナ→死の火山→山奥の村→泷の洞窟→ポートセルミ→沙漠のほこら→テルパドール→メダル王の城→ネッドの宿屋→チゾットへの山道→チゾット→グランバニアへの洞窟→グランバニア→试练の洞窟→北の教会→デモンスタワー→グランバニア→テルパドール→海の神殿→エルヘブン→天空への塔→地下遗迹の洞窟→天空城→迷いの森→妖精の国→妖精の城→天空城→サラボナ→ルラフェン→封印の洞窟→ボブルの塔→天空城→大神殿→グランバニア→海の神殿→魔界の入り口→ジャハンナ→エビルマウンテン→结局

武器一览表

●装备者栏中主要角色的简称

主角→主　ビアンカ（比安卡）→ビ　ヘンリー（亨利）→ヘ　フローラ（芙罗拉）→フ　サンチョ（桑丘）→サ　ピピン（皮平）→ピ　儿子→儿　女儿→女
モンスター→怪物伙伴
G→ゴールド（钱）　C→コイン（卡吉诺的硬币）　M→メダル（小徽章）

名字	攻击力	买价	卖价	可装备者
どくばり	1	2900G	1450G	ビ/フ/女
ひのきのぼう	2	10G	5G	主/サ/儿
たけのやり	5	50G	25G	主/サ/儿
とがったほね	6	70G	35G	モンスター
くだものナイフ	6	50G	25G	ビ/フ/女
こんぼう	9	60G	30G	サ
かしのつえ	9	130G	65G	主/儿
おおきづち	10	220G	110G	サ
いしのきば	12	240G	120G	モンスター
ブロンズナイフ	12	150G	75G	ビ/ヘ/フ/女
どうのつるぎ	13	270G	145G	主/ヘ/ビ/儿
ブーメラン	15	420G	210G	主
いばらのムチ	18	350G	175G	ビ/フ/女
てつのツメ	19	550G	275G	モンスター
いしのオノ	20	700G	350G	サ
てつのつえ	22	850G	475G	主/儿
どくがのナイフ	24	900G	450G	ビ/フ/女
やいばのブーメラン	25	1500G	750G	主/儿
くさりがま	27	900G	450G	ヘ/サ
のこぎりがたな	27	1200G	600G	サ
チェーンクロス	28	1200G	600G	主/ヘ/フ/女
いかずちのつえ	29	不可出售	10000G	主/ビ/フ
おおかなづち	30	1800G	900G	サ
はがねのつるぎ	33	2000G	1000G	主/ヘ/ビ/儿
はがねのきば	35	2000G	1000G	モンスター
キラーピアス	35	10000C	800G	ビ/フ/女
てんばつのつえ	35	不可出售	2300G	ビ/フ/女
パパスのつるぎ	40	不可出售	不可出售	主/儿
まふうじのつえ	40	不可出售	1430G	ビ/フ/女
スネークソード	42	3900G	1950G	主/ビ
はじゃのつるぎ	45	4400G	2200G	主/儿
バトルアックス	45	4000G	2000G	サ
モーニングスター	45	3000G	1500G	ビ/フ/ピ/儿/女
ほのおのツメ	53	4700G	2350G	モンスター
まどろみのけん	55	6300G	3150G	主/ビ/儿
りりょくのつえ	55	2500G	1250G	ビ/フ/女
ウォーハンマー	60	6500G	3250G	サ
ストロスのつえ	60	不可出售	不可出售	女
マグマのつえ	63	不可出售	不可出售	ビ/フ/女
ほのおのブーメラン	65	13000G	6500G	主/儿
はがねのムチ	65	7400G	3700G	ビ/フ/女
ふっかつのつえ	66	45000G	22500G	主/ビ/フ/女
はやぶさのけん	67	35M	8750G	ビ
ゆうわくのけん	70	9800G	4900G	主/ビ/フ/女
まじんのかなづち	70	不可出售	300G	サ
こおりのやいば	70	9000G	4500G	モンスター
ゾンビキラー	80	11500G	5750G	主/ビ/儿
ようせいのけん	85	7700G	4125G	ビ/フ/女
らいじんのやり	85	13500G	6750G	サ
ドラゴンキラー	90	15000G	7500G	主/ビ/儿
あくまのツメ	90	不可出售	1750G	モンスター
みなごろしのけん	95	不可出售	400G	サ/ビ
もろばのつるぎ	99	不可出售	1650G	ビ/儿
デーモンスピア	99	25000G	12500G	ビ
きせきのつるぎ	100	23M	4750G	主/儿
グリンガムのムチ	100	2500000C	10700G	ビ/ヘ/フ/女
ふぶきのつるぎ	105	21000G	42000G	ビ/儿
てんくうのつるぎ	110	不可出售	不可出售	儿
ビッグボウガン	110	37000G	18500G	サ
オリハルコンのきば	115	不可出售	9640G	モンスター
じごくのサーベル	120	不可出售	150G	モンスター
はかいのてっきゅう	125	50000G	25000G	主/サ
ドラゴンのつえ	125	不可出售	不可出售	主
メタルキングのけん	130	50000C	不可出售	主/ビ/儿

防具一览表

在漫长的旅途中，会遇到许多危险，还是用各种防护用品把自己像木乃伊一样紧紧裹起来吧！



护甲

名字	防御力	买价	卖价	可装备者
ただのぬのきれ	3	25G	12G	へ
ぬののふく	4	30G	15G	全体
どれいのふく	5	不可出售	10G	主/へ
ておりのケープ	6	不可出售	25G	ビ/フ/女
たびびとのふく	7	70G	35G	主/へ/サ/ビ/儿/女
きぬのエプロン	10	110G	55G	ビ/フ/女
かわのよろい	11	180G	90G	主/へ/ビ/儿
かわのこしまき	12	220G	110G	へ/サ
きぬのローブ	13	不可出售	125G	ビ/フ/女
うろこのよろい	15	350G	175G	主/へ/ビ/儿
ステテコパンツ	15	不可出售	5G	サ
かわのドレス	17	380G	190G	ビ/フ/女
けがわのマント	18	550G	225G	ビ/フ/女
くさりかたびら	19	500G	250G	へ/ビ
おどりこのふく	20	1300G	650G	ビ/フ/女
スライムのふく	20	330G	175G	モンスター
せいどうのよろい	21	700G	350G	主/へ/ビ/儿
てつのむねあて	23	1000G	500G	へ/サ/ビ/女
エッチなしたぎ	23	不可出售	2750G	ビ/フ
てつのよろい	25	1200G	6000G	主/へ/ビ/儿
みかわしのふく	28	3000G	15000G	ビ/フ/女
はがねのよろい	30	2300G	1150G	主/ビ/儿
かめのこうら	33	2500G	1250G	サ
やすらぎのローブ	33	不可出售	3000G	ビ/フ/女
さまようよろい	35	不可出售	15000G	へ
レースのビスチェ	35	5500G	2750G	ビ/フ/女
ふしぎなボレロ	37	17M	3750G	ビ/フ/女
まどうしのローブ	37	6800G	3400G	モンスター
ゾンビメイル	38	不可出售	250G	モンスター
ぎんのむねあて	40	5000G	2500G	サ/女
シルバーメイル	40	4800G	2400G	主/ビ/儿
せんしのパジャマ	40	12M	1900G	主/サ/儿
ブラッドメイル	45	6500G	3250G	モンスター
ひかりのドレス	45	8800G	4400G	ビ/フ/女
オラクルやののれん	50	5000G	不可出售	モンスター
ドラゴンメイル	50	7500G	3750G	主/ビ/儿
けんじゃのローブ	50	12000G	6000G	ビ/フ/女
やいばのよろい	55	不可出售	4000G	サ/ビ
みずのはごろも	55	14800G	7400G	ビ/フ/女
ダークローブ	55	不可出售	8000G	モンスター
まほうのよろい	60	12000G	6000G	主/サ/ビ/儿
シルクのビスチェ	60	18800G	9400G	ビ/フ/女
デビルアーマー	65	不可出售	4500G	モンスター
ほのおのよろい	70	15000G	7500G	主/ビ/儿
てんしのレオタード	70	21000G	10500G	ビ/フ/女
しんぴのよろい	75	21M	10000G	主/儿
ミラーアーマー	80	30000G	15000G	主/ビ/儿
プリンセスローブ	80	不可出售	不可出售	ビ/フ/女
てんくうのよろい	85	不可出售	不可出售	儿
まじんのよろい	85	不可出售	495G	サ
おうじゃのマント	90	不可出售	不可出售	主
メタルキングのよろい	95	不可出售	7500G	主/ビ/儿

盾

名字	防御力	买价	卖价	可装备者
はめつのたて	0	不可出售	2100G	主/サ/ビ/儿
おなべのふた	2	40G	20G	ビ/へ/フ/サ/女
かわのたて	4	70G	35G	全体
うろこのたて	7	180G	90G	全体
せいどうのたて	11	370G	185G	主/へ/サ/ビ/儿
てつのたて	16	720G	360G	主/へ/サ/ビ/儿
マジックシールド	22	3400G	1700G	主/儿
ドラゴンシールド	30	7100G	3550G	主/ビ/儿
ふうじんのたて	35	4700G	2350G	主/サ/儿
ダークシールド	37	不可出售	4900G	モンスター
おおきなメダル	40	不可出售	不可出售	サ
ほのおのたて	40	17000G	8500G	主/ビ/儿
ちからのたて	45	25000G	12500G	主/儿
オーガシールド	48	不可出售	9900G	主/サ
みかがみのたて	55	33000G	16500G	主/儿/女
てんくうのたて	60	不可出售	不可出售	儿
ひかりのたて	65	不可出售	不可出售	主
メタルキングのたて	70	50M	12500G	主/サ/ビ/儿

头盔

名字	防御力	买价	卖价	可装备者
かわのぼうし	2	65G	32G	全体
とんがりぼうし	3	70G	35G	サ
きのぼうし	6	120G	60G	主/へ/サ/ビ
ヘアバンド	7	150G	75G	ビ/フ/女
かいがらぼうし	7	150G	75G	モンスター
レヌールのおうかん	10	不可出售	不可出售	主/儿
けがわのフード	11	400G	200G	主/ビ/フ/儿/女
ぎんのかみかざり	14	450G	225G	ビ/フ/女
てつかぶと	16	1100G	550G	主/へ/サ/ビ/儿
シルクハット	20	2000G	1000G	サ
てっかめん	25	3500G	1750G	主/ビ/儿
かぜのぼうし	28	5000G	2500G	ビ/フ/女
シルクのヴェール	30	不可出售	不可出售	ビ/フ
サタンヘルム	30	不可出售	4250G	モンスター
しあわせのぼうし	35	不可出售	4500G	ビ/フ/サ/女
ちりょくのかぶと	40	13000G	6500G	主/ビ/儿
おうごんのティアラ	45	不可出售	不可出售	ビ/フ/女
グレートヘルム	45	20000G	10000G	主/サ/ビ/儿
てんくうのかぶと	50	不可出售	不可出售	儿
たいようのかんむり	60	不可出售	不可出售	主
メタルキングヘルム	70	不可出售	15000G	主/ビ/サ/ビ/儿



本作作为DQ系列中故事最漫长的一部，情节还是很曲折的，因为作品面向的是日本的小孩子，所以这里边大多是平假名，很少有汉字，为不会日语的朋友带来很大的麻烦（毕竟汉字还可以帮助我们多少理解一些内容），所以很多地方都要加以说明，但限于篇幅，这里只能先给出简要的说明攻略，要说的太多，地面狭小，也只能忍痛割爱，将最重要的东西先拿出来讲，下期我们会将其他的精彩内容（名产品等）放在研究所里研究一下，毕竟是一款大作，我们不会弃之不理的。







PS2	厂商：KOEI	发售日：2004.3.18
	类型：ACT+SLG	价格：4280日元	其他：——

■文/
编排/宇

制霸中原之路的全图表彻底解说



○…………放无双/蓄气
□…………攻击
X…………跳跃
△…………C攻击

内政部分

这正是本作最大的特点，靠提案来扩充军力。基本的内政提案分为以下几类：

★产物开发

名称	所需费用	效果
产业振兴	无	获得300金
产物种类变更	1500～	将现在领地中的产物更换为另一种
产物设备开发	2000	将目前领地内不可生产的物品变为可能生产
产物工数短缩	1000	将道具的生产时间缩短2回合
产物高品质化	850～	道具等级上升
产物大改良	2500	道具等级大幅上升
全产物促成	1000	立即可以使用全领地内的所有出产道具

这里需要说明的就是，领地内出产的道具在一次战斗中使用过之后就需要一定的生产时间才可以再次使用。这个生产周期初期都是6回合，使用"产物工数短缩"提案的话，以后该道具的生产周期就会减少为4回合。





一董卓等一部分恶人需要达到势力恶政才能升级。

★武将人事

名称	所需费用	效果
武将将器上升	3000	提升武将等级
人才搜索	1700～	搜索领土内的在野武将
全国人才搜索	2200～	搜索全国范围内的在野武将
人才募集	2000	从应募的数名武将中挑选一名加入我方
武将引拔	3200～	将其他势力所属的指定的一名武将用一个道具的代价换到我方阵营
指定武将引拔	6000	随意选取其他势力所属的武将加入我方
推举	1000	推举满足条件的武将担任军师、大将军或皇帝

基本来说招新武将入队都会花费较多资金，这里比较推荐的是"人才募集"，可以从数名应聘武将中挑选一名，出现强力武将的几率相当大，而且仅花2000金，比起其他提案来要实惠得多。而提高武将等级这个提案的对象往往是积累了比较多的武勋却并没有达到升级条件的武将，这样可以避开一些苛刻的升级条件直接升到5级。

★势力外交

名称	所需费用	效果
交易振兴	无	通过奖励地域间的交易来获得金钱
产物交换	500	和其他势力交换可以生产的道具
职人派遣	1000	以教给其他势力一种道具的生产方法来结成一个3回合的短期同盟
缔结短期同盟	400	与其他势力结成4回合间的同盟
缔结长期同盟	1000	与其他势力结成8回合间的同盟
共斗依赖	1000	本个回合的战斗中同盟势力将一定会派兵救援
高压外交	无	压迫其他势力并取得金钱，同时结成一个4回合的同盟

这里最实惠的提案就是高压同盟，白从别人那里抢来钱还可以和别人结盟，的确是很赚。但一般都是我军势力明显高于某个势力时才会出现这种提案，所以初期还是塌塌实实地扩充自军实力为妙。

★军事补充

名称	所需费用	效果
全军火矢配备	200	本回合内我军全体弓箭手使用火箭
雇佣妖术兵团	300	本回合内妖术兵团协助我军作战
雇佣巫女兵团	400	本回合内巫女兵团协助我军作战
战斗时间延长	400	本回合内战斗的限制时间延长10分钟
获得武勋增大	600	本回合内玩家操纵的角色获得的武勋×2
木牛投入	500	本回合内我军将木牛投放战场
虎战车投入	500	本回合内我军将虎战车投放战场

这类提案不仅哪个都会对战争起到非常大的作用，尤其是武勋2倍的提案，在初期用来提升武将等级用是再合适不过了。

★兵力补充

名称	所需费用	效果
单将补充·小	200	指定武将兵力回复1000
单将补充·全	1000	指定武将兵力加满
3将补充·小	800	指定3名武将兵力回复1000
全将补充·微	300	全武将兵力回复500
全将补充·小	2000	全武将兵力回复1000
全将补充·大	3000	全武将兵力回复2000
全将补充·全	4000	全武将兵力加满

这类指令没什么好说的，只是要注意全军回复虽然很有效，但花钱实在是很多，最好队伍里有一名军师来削减补充兵力而造成的开支。

★战场工作

名称	所需费用	效果
准将技能使用	500	本回合的战斗中准将军也可以使用特殊技能
敌军补充停滞	400	敌军部队的补给速度变慢
自军补充加速	600	我军部队的补给速度提高
敌住民造反	500	本回合侵略战的时候敌方领地内的住民将作为义勇军来援助我方
敌援军阻止	800	阻止敌方出现援军
里切工作	2000	使敌方的一名武将背叛，加入我方
据点半数确保	1200	战斗开始时战场上一半的据点为我方据点

这里的提案都是对战争起到辅助作用，其中效果最大的是"据点半数确保"。因为本作中的战斗几乎就是围绕着据点的攻防来展开，一开始就拥有很多据点的话作战局势将会对我方相当有利。

善政恶政

★善政

名称	所需费用	效果
领内视察	300	善政指数上升（小）
休息奖励	300	善政指数上升（中），领地内全道具的生产所需时间加1回合
兵士恩给授予	300	善政指数上升（大），同时兵力减少20%
世纪之德政	2000	善政指数上升（特大），给予领地内的住民2000金

★恶政

名称	所需费用	效果
强制劳动	无	恶政指数上升（小），领地内全道具的生产速度加快1回合
临时征税	无	恶政指数上升（中），获得金500
临时征兵	1500	恶政指数上升（大），全武将兵力回复2000
恐怖大征税	无	恶政指数上升（特大），强行征收1000+支配地域数×50的金

善政恶政无论达成哪个都可以满足称帝的条件，在善政指数或恶政指数达到一定标准的时候我方武将会给出信息。如果达成善政的话，在防御战时会有一定几率出现民兵协同作战，同样，达成恶政的话，在防御战时也会有一定几率出现住民造反事件。只不过二者的规模都不足以影响整个战争的局势，可以根据自己的喜好来决定。

不同武将类型的武将也会倾向于某种类型的提案，比如智将类就会比较多地提出"产物开发"、"武将人事"、"势力外交"系的提案，相反斗将类则倾向于军事系的提案。万能类的武将则二者兼顾，比较平均。豪杰类的吕布经常会提一些倾向于恶政的提案，而庸人类武将的提案……谁会听他们的啊？！还要注意的是如果经常不采纳某位武将的提案，有可能他会表示不满，但也仅限于口头表示不满而已，没什么实际行动，基本可以无视。



战争部分

武将

每个势力中的武将分为将军和准将军，将军一般是由42名主要角色来担任，而那些大众脸就去做准将军了。最初每个势力都只占有一片区域，此时最多能拥有将军和准将军3位，之后每多占领一块领地，将军和准将军的最大人数就都会+1，直到占领超过8块区域之后，将军和准将军的最大人数达到最多的10人，如果再想吸收新人入队的话则要开除掉现有的武将才可以。

★魏

姓名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
夏侯敦	许昌	初期	鼓舞	剑	无	斗将	晚成	武勋15000/武勋30000/出勤10回合/就任大将军
夏侯渊	许昌	初期	挑衅	棍	无	斗将	晚成	武勋15000/武勋24000/出勤10回合/武器等级9
许楮	许昌	序盘	突击	棍	雷	斗将	晚成	武勋9000/武勋21000/武勋30000/武器等级6
徐晃	长安	序盘	铁壁	枪	无	守将	晚成	武勋15000/武勋30000/支配地域8/武器等级3
典韦	许昌	序盘	铁壁	剑	雷	守将	晚成	武勋9000/武勋15000/武勋27000/武器等级9
曹仁	许昌	序盘	铁壁	剑	无	守将	晚成	武勋15000/武勋30000/出勤15回合/武器等级6
曹操	许昌	初期	伏兵	剑	斩	万能	晚成	武勋12000/支配地域3/支配地域8/支配地域12
司马懿	洛阳	终盘	伏兵	棍	毒	智将	晚成	献策采纳3次/献策采纳11次/支配地域5/支配地域12

★蜀

姓名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
关羽	濮阳	初期	鼓舞	枪	雷	万能	晚成	武勋30000/出勤10回合/就任大将军/武器等级6
张飞	濮阳	初期	突击	枪	炎	斗将	晚成	武勋12000/武勋30000/出勤10回合/武器等级9
赵云	北平	初期	突击	枪	无	斗将	晚成	武勋15000/武勋27000/出勤10回合/武器等级9
马超	西凉	初期	突击	枪	雷	斗将	晚成	武勋27000/出勤10回合/势力善政/武器等级6
魏延	永安	中盘	突击	枪	无	斗将	晚成	武勋9000/武勋21000/武勋30000/武器等级6
黄忠	襄阳	初期	挑衅	剑	无	斗将	晚成	武勋15000/武勋30000/出勤20回合/武器等级3
姜维	天水	终盘	伏兵	枪	雷	万能	晚成	武勋9000/武勋24000/献策采纳5次/支配地域8
月英	永安	中盘	挑衅	枪	冰	智将	晚成	武勋15000/献策采纳11次/势力善政/武器等级3
庞统	江陵	中盘	伏兵	棍	冰	智将	晚成	武勋12000/献策采纳9次/献策采纳15次/出勤5回合
诸葛亮	襄阳	中盘	天眼	棍	烈	智将	晚成	献策采纳5次/献策采纳15次/出勤5回合/就任军师
刘备	濮阳	初期	仁兵	剑	雷	守将	晚成	武勋15000/支配地域3/支配地域12/势力善政

★吴

姓名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
甘宁	零陵	中盘	突击	剑	雷	斗将	晚成	武勋9000/武勋18000/武勋30000/武器类型3
黄盖	长沙	初期	铁壁	棍	无	守将	晚成	武勋15000/武勋27000/出勤20回合/支配地域5
周泰	南海	序盘	铁壁	剑	斩	斗将	晚成	武勋12000/武勋18000/武勋30000/武器等级3
周瑜	长沙	序盘	伏兵	剑	炎	万能	晚成	武勋21000/献策采纳11次/出勤10回合/支配地域5
小乔	合肥	中盘	挑衅	棍	无	智将	晚成	武勋6000/武勋15000/武器类型6/武器类型9
大乔	合肥	中盘	鼓舞	棍	雷	智将	晚成	武勋6000/武勋15000/武器类型6/武器类型9
孙坚	长沙	初期	鼓舞	剑	炎	斗将	晚成	武勋12000/武勋24000/支配地域5/支配地域10
孙策	长沙	序盘	突击	棍	雷	斗将	晚成	武勋15000/武勋27000/出勤10回合/支配地域5
孙权	长沙	中盘	激励	剑	无	守将	晚成	武勋12000/支配地域5/支配地域8/支配地域15
孙尚香	长沙	初期	挑衅	剑	无	斗将	晚成	武勋9000/武勋24000/支配地域5/武器等级6
太史慈	建业	初期	铁壁	棍	雷	守将	晚成	武勋9000/武勋27000/出勤15回合/武器等级9
陆逊	柴桑	终盘	激励	剑	炎	万能	晚成	武勋24000/献策采纳13次/出勤15回合/武器等级3
吕蒙	建业	中盘	激励	枪	炎	守将	晚成	武勋24000/献策采纳11次/出勤15回合/支配地域5

★其他

姓名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
袁绍	平原	初期	说得	剑	无	万能	晚成	武勋15000/支配地域3/支配地域5/支配地域15
甄姬	平原	初期	挑衅	棍	无	智将	晚成	武勋12000/武勋21000/献策采纳5次/武器等级6
张颌	平原	初期	说得	剑	无	斗将	晚成	武勋12000/武勋30000/支配地域10/武器等级3
张角	晋阳	初期	说得	棍	炎	智将	晚成	武勋12000/献策采纳7次/支配地域5/支配地域8
董卓	洛阳	初期	鼓舞	剑	无	斗将	晚成	武勋30000/出勤10回合/支配地域3/势力恶政
吕布	洛阳	初期	突击	枪	炎	豪杰	晚成	武勋30000/出勤10回合/支配地域3/武器等级9
张辽	洛阳	序盘	突击	枪	无	斗将	晚成	武勋12000/武勋24000/出勤15回合/武器等级9
貂禅	洛阳	初期	说得	棍	无	智将	晚成	武勋27000/献策采纳9次/出勤10回合/支配地域3
孟获	南蛮	初期	突击	棍	炎	守将	晚成	武勋21000/武勋30000/出勤15回合/支配地域3
祝融	南蛮	初期	鼓舞	剑	无	斗将	晚成	武勋21000/出勤15回合/支配地域3/武器等级9

其中"登场地点"指初期所在的地点，如果该武将在野，则只有占据其所处的地点才有可能将其登用。"出现时期"中"初期"指游戏开始时就出现的基本人物，"序盘"指0-30回合，"中盘"指31-60回合，"终盘"指61回合以后。"基本属性"指武将配合该种属性的玉作战时可以最大限度地发挥玉的能力。"个人目标"中的"出勤XX回合"指在同一势力下工作XX回合后就可升级。

武将特技和成长类型

武将的特殊技能指在战斗中武将会有一定几率发动的特殊技能，准将军需要内政提案才能够使用，而玩家操纵的角色是不可以发动的。

名称	效果
突击	一定时间内能力强化，并开始向敌本阵进军。
铁壁	一定时间内能力强化，并专心于据点的守卫工作。
挑衅	激怒敌方武将，使其冲到我军控制区域内来作战。
伏兵	发动后自己的部队兵力得到提升，并同时向敌军发起进攻。
说得	自己部队的兵士数量较少时，劝说敌军的士兵加入我军。
仁兵	战斗中有慕名而来的民兵协同作战。
鼓舞	我军全军一定时间内攻击力上升。
激励	我军全军一定时间内防御力上升。
天眼	敌方使用伏兵的时候将其识破，并叫出更多的伏兵来围攻对方。

武将类型和成长类型则决定其升级后能力提升的幅度，具体见下表：

类型	体力	无双	攻击	防御	初期可装备道具数
斗将标准	3	4	3	3	1
斗将早熟	2	4	3	3	2
斗将晚成	3	5	3	4	1
守将标准	4	3	3	4	2
守将早熟	4	2	3	4	3
守将晚成	5	3	3	5	2
智将标准	4	4	3	4	3
智将早熟	4	4	3	3	4
智将晚成	5	5	3	4	3
万能标准	3	3	3	4	2
万能早熟	3	3	3	3	3
万能晚成	4	4	3	4	2
豪杰	5	5	4	4	1
庸人	2	3	2	2	5

不难看出每个类型都是晚成型的成长率最高，而42名主要角色都是晚成型。豪杰型的成长率无敌的高，但只能装备一个道具，全部170多名武将里只有大家亲爱的小强吕布是这个类型的。而庸人的成长率是超级无敌的低，但是初期就可以装备5个道具！享有这种待遇的只有刘禅、刘璋和傅士仁这三位废人。

推举武将条件



游戏中满足一定条件后会有一定几率出现推举特殊职务的提案，具体条件和效果如下。

★推举军师

· 对象必须是将军

· 献策采纳数在势力内所有武将中要处于前3位

· 献策采纳数必须超过15

效果：每次采纳军师提出的提案后，该项的所需费用减少15%。

★推举大将军

· 对象必须是将军

· 对象武勋在20000以上，且武器等级在7以上

效果：大将军出战的所有战役中全军武将的武器等级+1，这也是本作中得到11级武器的唯一方法。

★皇帝登基

· 对象必须是君主

· 占领地域数在10以上

· 达成善政或恶政

效果：每回合收入增加。所以在遇到有影响政绩的提案时要尽量实行，此外达成善政还是恶政对增加的收入是没有影响的。

精选出能力超强的准将军八大金刚

准将军不能被操纵，能力也相对较弱。但如果拥有一些能力和特技比较强的准将军的话作战会变得更加轻松。这里特地给大家选出了相对能力比较强的8位准将军。

姓名	登场地点	出现时期	特殊技能	武器类型	基本属性	武将类型	成长类型	个人目标
贾诩	长安	序盘	伏兵	剑	斩	智将	晚成	献策采纳9次/献策采纳15次/出勤15回合/支配地域3
郭嘉	许昌	序盘	伏兵	剑	烈	智将	晚成	献策采纳7次/献策采纳11次/出勤5回合/就任军师
颜良	平原	序盘	突击	剑	斩	斗将	晚成	武勋15000/武勋24000/出勤10回合/武器等级9
张任	成都	中盘	铁壁	剑	炎	万能	晚成	武勋15000/武勋30000/出勤10回合/武器等级6
陈宫	洛阳	序盘	挑衅	剑	炎	智将	标准	武勋21000/献策采纳11次/出勤10回合/支配地域3
邓艾	天水	终盘	伏兵	枪	烈	万能	晚成	武勋12000/武勋24000/献策采纳5次/支配地域12
严颜	成都	初期	铁壁	枪	烈	守将	晚成	武勋24000/出勤25回合/支配地域5/武器等级6
胡车儿	天水	序盘	伏兵	枪	毒	守将	早熟	武勋6000/武器等级3/武器等级6/武器等级9

这几位都是有基本攻击属性的准将军，在战斗中能起到较大作用。此外几位军师的特技都比较好，而特别值得一提的就是胡车儿，不仅登场早，能力也很强，尤其是体力，移动力以及马上攻防都是非常的强，升级条件也不算困难，只可惜早熟的守将的能力成长度并不是很好。号称"蜀国最后的将军"的邓艾在除去体力的各方面能力都十分突出、成长类型也是最好的晚成，惟一可惜的就是登场太晚，用不了多长时间。

武器和道具

本作中武器和道具都不是在战场上取得，而是通过领地生产而来。通过观察领地情报会发现每块地域都有着自己独特的出产道具，只有占领该区域，才能生产出相应道具。武器最开始都为1级，领土内每有1个剑/枪/棍锻治，相应种类的武器等级就会+1，名剑/名枪/名棍锻冶则是给相应种类的武器等级+2，综合锻冶则是3种武器的等级均+1。单靠锻冶屋最高只能得到10级的武器，想得到11级武器只能任命大将军并令其出战，这样在战斗中我军全体武将武器等级+1，才可以使用究极武器。

不过也并不是占领后就可以使用道具或使武器升级的，初期这些产物多半是暗色的，要通过相应的提案进行开发，使其变为亮色，才意味着领地上开始这些道具和武器的生产工作了。

地域情报



由此可见领地的产物情况对战争的局势会起到很大的左右，不仅如此，占领地域后每回合还可以在基础收入之上获得占领地区的附加收入。不过出产的道具在后期是会根据生产系的提案发生变化的，这里只给大家列出游戏初始状态下各地的基本情报。

地域名	收入	出产道具	初期势力
西凉	100	羌族角/真乱舞书/名枪锻冶	马腾
晋阳	150	骑甲铠/冰玉/名棍锻冶	张角
洛阳	200	翔靴/青龙胆/赤兔镫/综合锻冶	董卓
平原	200	朱雀翼/刚柔法书/毒玉/综合锻冶	袁绍
北平	100	玄武甲/骑甲铠/发破传书	公孙瓒
濮阳	200	白虎牙/无双镫/活丹/名枪锻冶	刘备
许昌	250	雷玉/神速符/鼓舞太鼓/名剑锻冶	曹操
下邳	100	黄忠弓/颓铁蹄/七星带	陶谦
襄阳	150	翔靴/羌族角/神速符/真空书	刘表
江陵	200	玄武甲/飞电镫/斩玉/综合锻冶	袁术
成都	100	七星带/玄武甲/背水护符/烈玉	刘璋
建业	150	藤甲镫/馒头袋/冰玉/综合锻冶	刘繇
长沙	200	活丹/铁甲手/炎玉/名枪锻冶	孙坚
南蛮	100	藤甲镫/象镫/名棍锻冶	孟获
天水	150	仙丹/炎玉/生死念书	无
长安	200	朱雀翼/七星带/仙玉秘书/名剑锻冶	无
汉中	100	白虎牙/黄忠弓/综合锻冶	无
北海	100	神速符/活丹/护卫心得	无
合肥	200	青龙胆/烈玉/孙子兵法/名棍锻冶	无
柴桑	100	斩玉/仙丹/乱舞刚书	无
南海	100	毒玉/综合锻冶	无
零陵	100	朱雀翼/饱疼兜/名剑锻冶	无
永安	200	的卢镫/净炎火矢/综合锻冶	无
交趾	150	雷玉/白虎牙	无

基本战术讲解

——一切都围绕着据点的攻防展开！

本作中据点的地位已变得相当高了，不单是补充兵力的地方，还左右着我军的兵力，还有在地图上蓝色连线内的蓝色区域是我军控制地域，在里面作战的我军能力会得到提升，同时如果孤军深入，在敌人的红色控制区域内开战的话，敌人的实力也会被强化。

据点的中心是一个宠屉样的东西，接近后画面右上角会出现旗子，中心圆圈里旗子的颜色表示此据点目前的支配者，蓝旗为我军，红旗是敌方。圆圈两边的旗子数量代表目前的兵力，一般最大只表示5个旗子，敌方的据点兵团一般每个旗子代表5个敌人，把据点的守兵全部消灭，就可以占领这个据点。占领之后中央的宠屉会定期出现回复体力的道具，要注意拿取。

本作里就算你再强，没有足够的兵力或者说没有足够多的据点的话作战都会非常困难，所以基本的战术就是先确保我方据点后再开始逐个扫清敌方据点，来保证我方作战的顺利进行。尤其是攻打敌人首都的时候君主最初是不会登场的，只有经过一定时间并占据一定的据点后他才会出现。

——实用的几点作战技巧！



●要尽量捕获敌将！加强我军实力的同时也削弱敌军的实力。不过只要敌将还有兵力就不会被击破，只是一时撤退，过一会儿还会出现。这里有几种办法：多次将其击破，被击破的武将的兵力会下降得很厉害，多击破几次就可以耗尽他的兵力；在击破同一武将数次且他的兵力较低时，他会主动提出单挑，战胜之即可；把敌人引到我方控制的蓝色区域内击破，则敌人直接被捕获。

●先捣老窝！只要攻下敌人首都，他的所有领土都会归你，如果把曹操孙权这种土地主类的君主消灭的话……哼哼，半壁江山垂手可得。不过敌人也不是傻子，如果在敌人首都边上还有其控制区域的话，在侵略战中会有源源不断的援军出现，打起来相当费劲。所以攻别人首都之前最好尽量切断敌方的援军路线和把我军的实力调整到比较好的一个状态，这样打起来才能轻松一点。

●尽量录用比较有名的武将！录用他们后会有很大几率把与他们有关系的武将免费吸引到我军来。比如刘备是我军将军，此时关羽在野，则会有比较高的几率出现关羽主动要求加入的情节，完全免费哦！此外还有很多武将，比如孙氏兄弟、曹操和夏侯兄弟等都可以用这样的办法招过来。





今夜的巴黎，神秘不可思议

PS2	厂商：SEGA		发售日：2004.3.18
	类型：AVG	价格：6980日元	其他：——

■文/K·1　编排/宇部

□9月3日　午前　美树

清晨，如同大多数女孩子一样，美树一如既往地站在镜子前整理着领结与缎带，室友艾尔萨也不得不催促着美树："今天你很有精神嘛，吃坏了什么吗？""讨厌……我只是梦见了好久没见的哥哥，今天一定会有好事发生的。""你呀……跟你说过多少次了，你与亲哥哥是不可能结婚的。"艾尔萨又取笑美树的恋兄情结不是一般的严重："老是这样的话你可会找不到男朋友哦。""我才不要什么男朋友！现在还是赶快去夏诺瓦尔出勤吧。"

刚出勤不久两人即被叫到支配人室，古兰玛说这次要让她们担任首演，这让两人吃惊不小，不过这确实是件令人高兴的事，于是决定晚上去餐厅庆祝一下。

地点	ミキのアパート
行动	JL成功→最大力度
效果	艾尔萨↑

▼

地点	花屋
行动	对柯丽特使用小次郎照片
效果	花束入手、柯丽特连锁事件启动

▼

地点	市场
效果	ニンジン×3入手

▼

地点	シャノワール
选项	おはようございます→頼りになる先輩ですよね
效果	艾丽卡↑↑

▼

地点	乐屋
选项	女の子の特权だもんね→はい、すぐ行きます
效果	艾尔萨↑梅尔↑

地点	支配人室（从秘书室进入）
选项	やらせてください
效果	艾尔萨↑

▼

地点	道具室
行动	全部LIPS成功
效果	艾丽卡↑↑↑↑

▼

地点	バー
选项	そういうの良くないです→未成年ですから……
效果	罗贝利亚↑↑

▼

地点	贵宾室（从电梯室进入）
选项	はい、充分气をつけます
效果	古丽希努↑

▼

地点	厨房
选项	顺序选择3、2、3
效果	蔻库莉蔻↑↑

▼

地点	ロビー
选项	シックで素敵ですよね
效果	花火↑



□9月3日　午后　美树

古兰玛叫来美树说可以让美树的哥哥来巴黎看她的首演，并且连路费都准备好了，这让美树高兴得不得了，排练结束离开夏诺瓦尔后，美树在艾菲尔铁塔上遇到了正在独自欣赏巴黎景色的艾尔萨，美树很清楚艾尔萨对巴黎的感情有多深。在小丘广场里美树遇到一名叫贝尔娜德特·希蒙滋的卖诗集的金色长发少女，从她手里买了一本诗集后她便神秘地失去了踪影。晚上当两人用餐之际，一名叫哈因兹·修蓬古拉的男人前来搭话。原来早上艾丽卡说的古丽希努的客人就是他，修蓬古拉除了出资赞助夏诺瓦尔外，这次美树与艾尔萨能够登上首演舞台，也是他大力举荐的关系。因为这层关系，他希望艾尔萨能借一步说话，然而，不知道修蓬古拉对艾尔萨说了什么，艾尔萨回来告诉美树可能要晚回去。无奈下，美树只得独自回到了公寓，临睡前，美树给哥哥写了一封信，希望哥哥一个月后能来巴黎看美树的首演……

新LIPS介绍



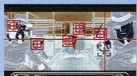
↑BUTTON LIPS：时限内连打○键使LIPS槽增满。攻略中记为BL。



↑LEVER LIPS：时限内左右摇动L1使LIPS槽增满。攻略中记为LL。



↑JUST LIPS：时限内使移动横标固定在中央红色区域内。攻略中记为JL。



↑SHOOTING LIPS：时限内移动十字标与所有目标照合并按○键，攻略中记为SL。

地点	乐屋
选项	最近、やせました？
效果	茜↑↑

▼

地点	支配人室→乐屋（剧情）

▼

地点	バー
效果	ケーキ入手

▼

地点	屋根里部屋
选项	もう最高です
效果	梅尔↑、小切手入手

▼

地点	市场（剧情）

▼

地点	エッフェル塔
选项	そうだね
效果	艾尔萨↑

地点	ノートルダム寺院（剧情）

地点	テルトル广场
选项	诗集を买う
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	レストラン
行动	对艾尔萨使用小切手

地点	ブローニュの森
行动	森林深处调查左下草丛并使用ニンジン
效果	兔子怪人西佐登场
选项	时间切 or 见なかったことにする
效果	回复液入手 or 伤药入手

地点	ミキのアパート
行动	对矮桌使用小切手

□10月1日　午前　小次郎

【美树给哥哥小次郎寄出信后很快过了一个月，故事从小次郎到访巴黎开始】

火车上，小次郎去洗手间时却发现了一具尸体（死者是修蓬古拉，当然小次郎并不认识）。侦探的本能使得小次郎迅速冷静下来，经过简单调查，发觉死亡时间并没多久，致命伤是颈后一个细小的针刺状伤口，判断凶器应该是细针一类的东西，应该是职业杀手的手法，从相貌上判断死者应该是日尔曼族人也就是德国人，并从尸体上找到了一枝黑玫瑰。做完这一切，小次郎通知了警察，然而自己却被警察以嫌疑犯身份带到了警察局里，幸而花火通知迫水大使将小次郎保释了出来，迫水告诉小次郎，列车上死的那个男人最近有出入夏诺瓦尔，所以希望小次郎能调查其死因，小次郎答应了下来……

地点	列车乘客席
行动	ああ、どうぞ→容姿をほめる
效果	花火↑↑↑
选项	JL失败
效果	体力减10、伤药入手

地点	列车トイレ前
行动	调查门后最大力度
效果	发现尸体
行动	调查尸体
效果	高价なツボ、割れたツボ、黑いバラ入手
选项	车掌を呼びに行く

地点	巴黎北站
行动	对艾彼亚使用黑いバラ

地点	警察署内
行动	罪を认めない

地点	警察署外
选项	礼を言う
效果	花火↑、怀中时计入手

地点	花屋(柯丽特连锁事件启动后)
效果	花束入手

地点	教会
行动	调查门前石像
效果	マゲのカツラ入手

地点	ノートルダム寺院(忽略可)
效果	体力减20

地点	日本大使馆
选项	容姿をほめる→对迫水使用怀中时计→引き受ける
效果	アパートの键入手、地图新地点増加

□10月1日　午后　小次郎

小次郎在巴黎北站找到了美树，见到了分别好久的哥哥，美树高兴得一下扑到小次郎怀里，看着仍然很有精神的美树，小次郎终于放心了，当美树得知艾尔萨竟然比自己先见到哥哥而感到不满，于是说是补偿便挽着哥哥的手臂一直回到自己的公寓处。虽然小次郎感到这样走路不便，但看着一如既往爱撒娇的美树，也就由着她了。欢迎会过后，小次郎来到酒吧里消磨时间而认识了阿因，以侦探的直觉小次郎判断她是越南人，现在从事研究工作，阿因得知小次郎是侦探时便开玩笑说下次有麻烦就来找他。

地点	テルトル广场
选项	LL失败→いや、大丈夫だ→容姿をほめる
效果	艾丽卡↑↑、体力减40

地点	サーカス
行动	调查蔻库莉蔻→容姿をほめる
效果	↑↑

地点	公园
选项	诗集を买う→身の上话を闻く
效果	贝尔娜德特↑

地点	シャノワール（剧情）

地点	公园
选项	ああ……そうしよう

地点	ミキのアパート
选项	容姿をほめる
效果	艾尔萨↑↑

地点	巴黎北站
选项	俺も淋しかったよ→对美树使用アパートの键
效果	美树↑↑、ミキの写真入手

地点	花屋
选项	お似合いだろ
效果	美树↑↑、花束入手

地点	テルトル广场
选项	俺につかまれ
效果	美树↑↑

地点	カフェ
选项	仕方ないな→JL成功
效果	美树↑↑

地点	公园
选项	エルザの方が好みorミの方が爱おしい
效果	美树↓↓艾尔萨↑↑ or 美树↑↑

地点	ミキのアパート
选项	俺がついてる
效果	美树↑↑

地点	エッフェル塔
选项	妹を赖む
效果	艾尔萨↑↑

地点	ミキのアパート
选项	可爱い寝卷きだな
效果	茜↑↑

地点	バー
选项	研究者か?

地点	小次郎のアパート

□10月2日　午前　美树

【小次郎与妹妹美树再会后过了一晚，故事从美树准备去夏诺瓦尔出勤时开始】

一早醒来的美树发现艾尔萨人已不在，只留了一张纸条说可能会晚点去夏诺瓦尔，可结果最后艾尔萨也是没有来，于是花组众人开始一起考虑对策。最后众人决定先由艾丽卡和蔻库莉蔻还有美树去找找艾尔萨，到下午三点再报告古兰玛。当美树在桥附近寻找时有目击者称看到艾尔萨跟着黑衣人一起上了一辆高级车后离开了这里。回到自己的公寓时刚好碰到艾丽卡与蔻库莉蔻，在自己的房间里大家找到了艾尔萨的一个手帐，最后一页上写着SOLEIL的文字以及今天的日期。SOLEIL在法语中是太阳的意思，不过这究竟代表着什么呢?

地点	ミキのアパート
选项	病院に立ち寄り

地点	シャノワール・乐屋(剧情)

地点	ステージ
选项	最大力度
效果	花组全员↑↑

地点	凯旋门
选项	诗集を买う
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	ステージ(移动一定次数后)
选项	巴里华击团・花组、出击せよ
效果	艾丽卡↑

地点	バー
选项	最小力度
效果	罗贝利亚↑

地点	花屋→公园→水边の桥(剧情)

地点	ミキのアパート
选项	あたしも、そう思いますorちょっと默っててください
效果	艾丽卡↑蔻库莉蔻↓or艾丽卡↓蔻库莉蔻↑
行动	调查地上的手帐

□10月2日　午前　小次郎

【时间追溯到美树发现艾尔萨手帐时约四小时前，故事从小次郎迎来第二天的早晨开始】

迫水告诉小次郎，关于列车中被杀的那个德国人身份很令人怀疑，昨天去德国大使馆时问起此人却只有该人物不存在的回复，而今天早上德国大使馆却又慌忙地联络说确有此人，所以希望小次郎对此做详细调查。小次郎打算先从艾彼亚警部那边查起，于是以罗贝利亚照片为诱饵套出了死者公司地点，虽然警察已经将公司房间搜索了一遍，但小次郎还是在房间里找到一张写有"关于……与蜗的关系"的纸，这明显是警察失误，小次郎向艾彼亚一伸手："我就当没看到，但你得把死者照片借我。""……你一定不得好死！"艾彼亚诅咒着把照片交给了小次郎。

餐厅老板玛尔库看了死者照片后说这个人经常来餐厅，并且多是和女性一起来，其中认识的只有古兰玛、古丽希努和艾尔萨三人，最后一个与死者一起的女性虽然不知道名字，但是应该是亚洲人。在桥边小次郎目击艾尔萨跟着黑衣男人上了高级车离开，在艾菲尔铁塔下小次郎找到了那辆高级车，来到塔上刚看到艾尔萨就被黑衣人从背后一下打晕过去。不知过了多久，一个叫卡缪的男人救醒了小次郎，卡缪自称是记者，在询问了小次郎的姓名与职业后离去。夜里，小次郎在酒吧里又遇到了阿因，这次阿因还要走了他的电话号



码。今夜本来是美树在夏诺瓦尔的首演日，然而小次郎赶到观看时，却发现首演换成了蔻库莉蔻，这是怎么回事？

地点	小次郎のアパート
选项	もう起きてるさ

地点	花屋
选项	俺も猫は好きなんだ

地点	日本大使馆门前
选项	BL成功→身の上话を闻く→气にするな
效果	古丽希努↑↑↑↑

地点	大使馆内
选项	とりあえず素直に谢っておく→杀されたドイツ人实业家の件
效果	弹切れの拳铳入手

地点	警察署
选项	调查对话后对艾彼亚使用ロベリアの写真
效果	地图新地点增加

地点	市场
选项	コクリコを手传う
效果	蔻库莉蔻↑↑

地点	カフェ
选项	好きなだけおごってやる→气にするな
效果	蔻库莉蔻↑↑↑

地点	シュペングラーの会社
选项	与艾彼亚对话后调查右下方纸片
效果	被害者の写真入手

地点	巴黎北站
选项	名を名乘る
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	图书馆
效果	梅尔连锁事件启动

地点	カフェ→テルトル广场→市场→レストラン
行动	レストラン内对玛尔库使用被害者の写真

地点	バー
选项	因缘をつける→使用被害者の写真→一杯饮む
效果	罗贝利亚↑↑

地点	公园→水边の桥（剧情）

地点	シャノワール
选项	ナポレオンを探す
效果	茜↑↑

地点	公园orブルーメール邸orブローニュの森
行动	使用キャットフード后再抓住拿破伦

地点	シャノワール
效果	（抓住拿破伦时）茜↑↑

地点	エッフェル塔
行动	调查高级车→进入塔内→礼を言う

地点	ブローニュの森（美树遇到过西佐为前提）
行动	对西佐使用腐ったリンゴー攻击
效果	不思议な时计入手

地点	花屋
选项	背をさする

地点	バー（剧情）

地点	シャノワール・卖店
选项	招き猫を买うorカツラを买う
效果	招き猫入手orマゲのカツラ入手

地点	シャノワール・バー
行动	对让班长使用弹切れの拳铳
效果	拳铳入手、古兰玛登场
选项	挨拶する

□10月2日　午后　美树

【时间追溯到小次郎到达夏诺瓦尔约四小时前，故事从美树与花组大家在支配人室集合开始】

还是没有艾尔萨的消息，古兰玛做出暂时先由艾丽卡顶替艾尔萨位置的决定，随后众人解散，但是美树还是想去找艾尔萨，最后，众人背着古兰玛决定由艾丽卡与美树去寻找艾尔萨，如果来不及赶回来便由蔻库莉蔻去担任首演。行动之前艾丽卡建议先去寻找知道艾尔萨过去的人，说可能会找到线索，于是二人四处打听情报，最后在酒吧老板雷纳多那里打听到艾尔萨以前所住的孤儿院名叫蝴蝶，艾丽卡认为艾尔萨很有可能回到那个孤儿院了，于是想找雷诺神甫问问蝴蝶孤儿院的地址，但是神甫不在，今天又很晚了，所以只得作罢。

地点	支配人室
选项	そんなことはありません

地点	乐屋
选项	エルザのことが气にする→最大力度
效果	花组全员↑

地点	ポーチ
选项	探侦の素质があるんですね
效果	艾丽卡↑

地点	テルトル广场
效果	キャットフード入手

地点	カフェ
选项	あたしも气をつけます
效果	艾丽卡↑

地点	日本大使馆→花屋→レストラン→市场（剧情）

地点	バー
选项	击ってください！or时间切
效果	ＣＧ收集

地点	图书馆
选项	诗集を买う
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	教会→ミキのアパート（剧情）

□10月3日　午前　小次郎

【小次郎找到美树后过了一晚，故事从艾尔萨失踪数日、小次郎迎来第三个早晨开始】

一早小次郎听到门口有动静，前去查看时发现一张纸条："凝眸为死、倾耳为死、脱口为死，好奇心非限猫死、招已致死亦确然，汝、明鉴。"看来有人不希望小次郎继续深入调查。随后，小次郎又得知警察那边受到上层压力而终止了案件调查，这更引起了小次郎对死者身份的怀疑。艾菲尔铁塔上小次郎再次遇到卡缪，他告诉小次郎警察局受到的压力其实是来自本国的防谍局，小次郎大为吃惊，难道那个死掉的修蓬古拉有间谍的嫌疑？卡缪更说自己找到了防谍局还未知的修蓬古拉的藏身地点，并告诉了小次郎，小次郎质问他为什么要告诉自己时，卡缪说是怕



被防谍局以妨害公务罪逮捕，所以才想依靠侦探的实力来找新闻材料。小次郎在修蓬古拉的藏身地找到了一枚蝴蝶胸针，当花火看到这枚胸针时便说可能是艾尔萨的，因为艾尔萨就有这样一个胸针。本想与花火一起去找美树确认这枚胸针，但美树不在，出门时却遭到几名黑衣人的袭击，幸好古丽希努及时赶到，黑衣人才迅速消失掉。古丽希努觉得那些人像是黑社会成员却又有点不对劲，当小次郎询问如何找到黑社会成员时，花火提议不如去问罗贝利亚。刑务所内小次郎说明来意后，罗贝利亚认为那些黑衣人不是黑社会成员，因为那些黑衣人看似受过训练，因而很有可能是与政府有关的组织。

当小次郎回到自己公寓时，一名自称是情报提供者的神秘女子打来电话，告诉小次郎去某处可以得到线索……

地点	小次郎のアパート
选项	确かめない→すまないな
效果	美树↑↑、发现警告留言
选项	杀された实业家の件

地点	花屋
效果	ケーキ入手

地点	警察署（剧情）

地点	图书馆（梅尔连锁事件）
选项	手を贷す→メルを支える→メルに会いにきた
效果	梅尔↑↑↑↑、体力减30

地点	カフェ
选项	その通りだ
效果	茜↑↑

地点	水边の桥
选项	时间过半后第2项
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	エッフェル塔
选项	使用被害者の写真→何故、俺に教える？
效果	地图新地点增加

地点	巴黎北站→市场→レストラン
效果	主要为交换道具，此外去市场体力减10

地点	隠れ家
行动	调查二层抽屉
效果	双眼镜、ネクタイピン入手
行动	对一层抽屉使用ネクタイピン→LL成功
效果	蝶のブローチ入手

地点	墓地
选项	一绪に墓参りをする
效果	花火↑↑
行动	使用蝶のブローチ

地点	ブローニュの森
选项	见とれてしまうな
效果	花火↑↑

地点	凯旋门
选项	一绪に气けたらいいな
效果	花火↑↑

地点	ミキのアパート
行动	调查美树房间的门

地点	ミキのアパート外
选项	BL成功
效果	古丽希努↑↑
选项	エルザと一绪いた男だ

地点	サンテ刑务所
选项	大変なんだ　な
效果	花火↑

地点	特别牢狱
选项	快适そうだな
效果	罗贝利亚↑
选项	いや、考えすぎだな

地点	小次郎のアパート（剧情）

□10月3日　午前　美树

【时间追溯到小次郎接到神秘女子电话约四小时前，故事从美树与艾丽卡迎来早晨开始】

在艾丽卡"早安舞·改"的吵闹下美树已然睡意全无。两人找到神甫问及蝴蝶孤儿院的事时，神甫告诉两人那个孤儿院早已废弃了，又问及SOLEIL这个词时，神甫却没有什么印象。得知孤儿院地址后，两人赶到那里发现孤儿院确实只剩下破旧的建筑物了，随后两人从一个叫卡缪的记者那里打听到这个孤儿院院长的住址，去拜访时却吃了个闭门羹。两人从神甫那里求来介绍信，那个叫斯坦达尔的院长才接待了两人，当斯坦达尔得知艾尔萨失踪时不由得脱口而出："连艾尔萨都失踪了？"当问及SOLEIL这个词的意义时，斯坦达尔更是惊得引起了心脏病，但是他却什么都没有说而是让两人尽快离开。回到夏诺瓦尔秘书室时，梅尔告诉美树小次郎受到了袭击，好在没受什么伤，美树由于担心哥哥的安危于是来到小次郎公寓看望哥哥，可是却只发现印有斯坦达尔院长家地址痕迹的记事本……

地点	ミキのアパート
选项	ブラボー！
效果	艾丽卡↑↑
追加	美树给小次郎打电话则艾丽卡↑

地点	花屋
选项	嬉しいです
效果	艾丽卡↑

地点	ノートルダム寺院
选项	诗集を买う
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	教会→孤儿院迹→スタンダール邸→教会→スタンダール邸（剧情）

地点	シャノワール·秘书室
效果	救急箱入手

地点	小次郎のアパート
行动	调查桌上记事簿

□10月3日　午后　小次郎

【时间在美树发现小次郎记事本的半小时后，故事从小次郎到访斯坦达尔院长家开始】

那个神秘电话所说的地址就是这里，然而当小次郎进入房间时却只发现了一具尸体（斯坦达尔院长的尸体），简单调查后发现杀人手法与前次案件完全一样，并且也找到一只黑玫瑰，显然这是同一人干的。突然房间里闯入不少警察把小次郎包围起来，艾彼亚警部仍然以杀人嫌疑犯身份带走了小次郎。审讯中，小次郎却只在考虑那个投放威胁信息的人与打来电话的神秘女子的事，如果是陷阱的话，那么对方是如何确定自己一定会去的？当时自己明确表示了不相信对方，所以这方面说不通；威胁者？那岂不是在声明他们自己就是凶手？那这还算什么陷阱？看来打电话人不是凶手，而另有其人……

地点	スタンダール邸
行动	调查尸体
效果	黒いバラ入手
选项	警察を呼ぶ→俺は犯人じゃない

地点	警察署
选项	时间切→时间过半后第1项→使用黒いバラ→真犯人or胁迫者→气にするな

□10月3日　午后　美树

【时间追溯到小次郎以嫌疑犯身份被捕的前几个小时，故事从美树与艾丽卡到访斯坦达尔院长家开始】

当两人再次来到斯坦达尔院长家时，这里已经被警察封锁，并告知斯坦达尔被杀，有个日本人是嫌疑犯，两人顿时想到可能是小次郎。美树来到警察局要求与哥哥见面却被拒绝。美树一直等到晚上，艾彼亚才答应让兄妹两人见面。小次郎见到美树后，先支开艾彼亚，然后将第一死者照片与蝴蝶胸针交给美树，要她帮忙寻找一个女人，就是与第一死者修蓬古拉最后出入餐厅的亚洲女性，小次郎感觉到那个神秘电话应该确实是想提供线索，但是却被其他人阻断了，仅仅一个电话就造成这种结果，很有可能那个女人就与真凶在一起，或者是同伙。小次郎凭自己的第六感判断，给自己打电话的女人应该就是与修蓬古拉最后出入餐厅的那个亚洲女性，所以拜托美树前去调查一下。

美树干得很出色，仅一个晚上不到便查出了那个女人的身份以及工作地点——化学研究所，更得知投资方中竟然有布鲁梅鲁家族与北大路家族的名字，但很可惜没有查到理化学研究所的地址，当小次郎看到美树拿来的那个女人的画像时便全都明白了，原来就是以前曾向他要过电话号码的物理学者阿因，而那个蝴蝶胸针也是阿因的，恐怕她也与蝴蝶孤儿院有关。比较令人在意的是修蓬古拉与艾尔萨和阿因都有接触，可以这样说，修蓬古拉把手伸向了蝴蝶孤儿院与被杀的斯坦达尔所培育出的蝴蝶——尔萨，因而招致杀身之祸。虽然还不知道凶手的目的，但是从修蓬古拉想对艾尔萨出手而被杀，以及另一死者是蝶的养育者来看，两者都不是蝶自身，因此蝶应该是受到保护才对，但是也因此明白了一点，目前的状况是不能太接近蝶，否则随时会有杀身之祸，因此小次郎要求美树不要再继续寻找艾尔萨……

地点	スタンダール邸
选项	名前を名乘る→お兄ちゃん…

地点	墓地
选项	诗集を买う
效果	贝尔娜德特↑、诗集入手

地点	警察署（剧情）
备注	如果将ミキの写真送给了迫水的话则美树好感度RESET

地点	监狱
效果	蝶のブローチ、被害者の写真入手、救急箱交给小次郎

地点	レストラン→花屋
行动	使用被害者の写真与蝶のブローチ
效果	女性の似颜绘入手

地点	サーカス→市场→バー→教会→墓地→图书馆→ブルーメール邸→警察署
行动	部分地点需要使用女性の似颜绘

□10月4日　午前　小次郎

【美树与哥哥小次郎关于事件调查后，故事从小次郎在拘留所迎来早晨开始】

一早小次郎便获得了释放，原来罗贝利亚暗中差遣了目击者才令小次郎获得自由，罗贝利亚告诉小次郎那些黑衣人的正体是一个叫迪比迥·诺瓦尔的组织，是从警察、军队里的除名者集合而成的非正式武装集团。两人在墓地遇到卡缪时，罗贝利亚对卡缪的身份产生了怀疑，便回到刑务所开始调查卡缪的身份，几经周折终于得知卡缪的身份竟然是内务省调查局特别搜查官。

小次郎找到卡缪并揭穿他的身份后，卡缪承认得倒也痛快，他告诉小次郎，那个死了的修蓬古拉其实是德国派来的间谍，目的就是为了探知SOLEIL的秘密，而他的任务也是要得知SOLEIL的正体是什么，为了不引起注意所以才与不怎么起眼的日本侦探联手调查。至于蝴蝶孤儿院，是一个让那些孤儿人工引发灵力觉醒的研究设施，而艾尔萨就是人工灵力觉醒的其中一人，所以才会失踪，因此判断SOLEIL与灵力应该有所关联。目前能探得SOLEIL正体的方法，只剩下一个——化学研究所。

地点	警察署
选项	感谢しない→妹を心配してくれてるのか
效果	罗贝利亚↑↑↑

地点	花屋
选项	まったく同感だな
效果	罗贝利亚↑

地点	墓地
选项	ふざけるな
效果	罗贝利亚↑

地点	サンテ刑务所
选项	ある
效果	罗贝利亚↑

地点	バー→教会
备注	去教会可忏悔或交换道具

地点	カフェ
选项	いいだろう→时间切
效果	罗贝利亚↑↑↑

地点	ブローニュの森
选项	久々のシャワーだ
效果	罗贝利亚↑

地点	ミキのアパート
选项	いらないならよこせorおかわりはないのか
效果	罗贝利亚↓、ケーキ入手or罗贝利亚↓↓茜↑↑

地点	バー（一定场所移动后）
效果	问题の写真入手

地点	教会
选项	LL成功→もういい

地点	ミキのアパート（梅尔连锁事件）
选项	メルに会いにきた→本气さ or シーに会いにきた
效果	梅尔↑↑↑or茜↑↑

地点	テルトル广场（触发过以往所有贝尔娜德特事件）
选项	手を贷してやる
效果	贝尔娜德特↑↑

地点	孤儿院迹
选项	使用问题の写真→ソレイユか?
效果	ブローチの复制入手

□10月4日　午前　美树

【时间追溯到小次郎揭穿卡缪身份前四个小时，故事从艾尔萨失踪的第二天，美树迎来不安的早晨开始】

一早美树来到警察署前得知哥哥已被释放的消息才放下心来，在市场遇到蔻库莉蔻，被告知古丽希努正在餐厅等她，是关于理化学研究所的事，来到餐厅见到古丽希努后，美树把所知的一切告诉了她，于是古丽希努觉得有必要去一次理化学研究所，她让美树一会去夏诺瓦尔汇合，自己要先回去做些相关联络。美树本打算找哥哥商量一下，但是等来的却不是哥哥，而是那个卖诗集的金色长发少女贝尔娜德特，她缓缓拔出伞柄内的金属长针，一步一步走近美树："明智美树，艾尔萨在等你……"

地点	警察署→花屋→市场→レストラン→小次郎のアパート
选项	花屋时可选择良い名前ですね

□10月4日　午后　小次郎

【与美树落入贝尔娜德特之手几乎同一时刻，故事从小次郎向迫水报告修蓬古拉真实身份开始】

迫水没有想到小次郎不但查出了修蓬古拉的身份，连蝴蝶孤儿院的秘密都知道了，蝴蝶孤儿院对于一部分人来说可以说是禁忌的想忘记的过去，迫水也不否认自己是其中一员，小次郎质问迫水为什么要利用小孩子实验时，迫水只说这是"都市防卫构想"的一环，小次郎没有资格知道。

前往夏诺瓦尔与古丽希努一起前往理化学研究所，小次郎得知这里主要研究的是核反应，但是主研的巴雷斯教授以及助手阿因都有一段时间没露面了，此外这里似乎也没有艾尔萨的踪迹，最后只得到一张照片，其中两人就是巴雷斯教授与阿因，另外一个军人却不认识，回到公寓时，小次郎发现了美树的一只鞋，这令小次郎大为担心，在与迫水和古兰玛谈论此事件时，艾丽卡却带来了小次郎最不愿听到的噩耗："美树她…死了……"

地点	日本大使馆
选项	使用ブローチの复制

▼

地点	シャノワール→水边の桥→シャノワール（剧情）

▼

地点	花屋
选项	可爱いところがあるな
效果	古丽希努↑

▼

地点	凯旋门
选项	确かに立派だな
效果	古丽希努↑

▼

地点	ブローニュの森
选项	见とれてしまうな
效果	古丽希努↑

▼

地点	理化学研究所
选项	尊敬に值するな→中等力度
效果	古丽希努↑↑

▼

地点	研究所内
选项	仲间の写真入手

▼

地点	カフェ
选项	カフェを頼むorパフェを頼む
效果	古丽希努↑orCG收集

▼

地点	シャノワール·支配人室→ロビー
选项	使用ブローチの复制

▼

地点	秘书室
选项	（持有伤药时）伤药を渡すor（没有伤药时）大丈夫か?→メルに会いに来た
效果	梅尔↑↑or梅尔↑↑↑

▼

地点	小次郎のアパート
行动	调查美树的鞋
效果	ミキの靴入手

▼

地点	支配人室
行动	使用ミキの靴

□10月4日　午后　美树

【时间追溯到小次郎听到噩耗前数小时，故事从美树被监禁在谜之地点开始】

美树醒来时发现自己被关在一个未知的房间里，房门紧锁，而门窗也只能伸出一只胳膊。美树突然想到哥哥以前教的开锁术，便利用蝴蝶胸针的针尖部分成功打开房门逃出。随后从左边房间衣柜里找到一张写有数字的纸条，再按此数字打开了正门的电子锁，来到一间广阔的房间里却发现艾尔萨被密封在一个容器里，此时贝尔娜德特又出现在美树面前："你看见了?"随后拔出了金属长针逼近了美树："傻孩子……"

密封在容器中的艾尔萨，是否听到了美树的悲鸣?

□10月4日　夜　小次郎

【美树被贝尔娜德特刺杀几小时后，故事从小次郎前往确认美树遗体开始】

怀着沉重心情的小次郎，前往确认遗体时却发现死者并不是美树而虚惊一场。回到夏诺瓦尔，小次郎由于不是华击团成员而被拒之门外，于是决定独自行动，但是古兰玛早就猜到小次郎会这样因此而派梅尔与茜来协助小次郎，通过梅尔的关系终于得知了照片上谜之军人是多雷非司，也是迪比迴·诺瓦尔的领导者。随后小次郎来到他的根据地巴黎圣母院，开始准备潜入。

地点	ブローニュの森
选项	中等or中等偏弱力度→调查尸体→气英择工毬

▼

地点	支配人室→エレベーターホール
效果	救急箱入手

▼

地点	ポーチ
选项	使用仲间の写真→谜の军人

▼

地点	陆军统括本部
选项	一绪に动きたかったんだろ
效果	茜↑↑

▼

地点	本部内
行动	使用仲间の写真

地点	ノートルダム寺院
行动	使用双眼镜

□最终决战

为了救出妹妹美树，小次郎决定单独潜入锡特岛，在通过一段地下迷宫(参照下图）后小次郎遇到了奄奄一息的阿



S——起始地点，最开始面向南方
火——火把，持有的话可回避陷阱。
穴——陷阱，小次郎、艾丽卡、罗贝利亚此处有CG。
爆——炸药，要想获得首先要找到钳子与钥匙。
钥匙——钥匙
蛭——水蛭出现地点，古丽希努在此处有CG。
钳——钳子
蝠——吸血蝙蝠地点，蔻库莉蔻与花火此处有CG。
出——出口，在此使用炸药与火把。
备注：如持有不思议时计则可跳过此地下迷宫部分

因，她临死前告诉小次郎，SOLEIL的正体是核反应机关，现在却成了破坏之兵器，而他的妹妹也被带上了军用列车离开了这里。小次郎追上并潜入了军用列车，原来多雷非司的目的是利用核反应机关而创造出最强的破坏兵器，进而统一欧洲完成拿破伦未完成的霸业。但由于核反应机关目前还是试验阶段，所以便利用拥有灵力的艾尔萨充当制御装置，而一旦艾尔萨灵力耗尽而死亡就会像森林中那具尸体一般丢弃掉，而美树因为也有一点灵力而被当成了备品。这时卡缪突然出现射杀了多雷非司并打晕贝尔娜德特，原来他也是德国间谍，这次要利用军用列车离开巴黎直接前往德国，然而艾尔萨对巴黎的思念却使列车强行反方向行驶，任务失败的卡缪只得跳车逃走，但是列车却正与前方火车相对而来，一旦相撞产生核爆炸则整个巴黎都会消失的，小次郎冲进机关室扳动了列车制御手柄，终于避免了一场大灾难。

★道具收集（笔者注：为了节省篇幅，部分必定会入手的道具在此省略。）

道具	入手方法	作用
弾切れの拳铳	随剧情发展入手	使用对象好感度↓↓、对卡缪与贝尔娜德特使用则GAME　OVER
拳铳	随剧情发展入手	使用对象好感度↓↓、对卡缪与贝尔娜德特使用则GAME　OVER 双眼镜
花束	参照攻略获取	使用对象除罗贝利亚以外全员↑
诗集	从贝尔娜德特处获取	送给梅尔可换得ケーキ（仅限一次），可送给美树
ケーキ	参照攻略获取	送给茜可换得高价なリトグラフ（仅限一次），可回复少量体力
ニンジン	参照攻略获取	引出西佐的重要道具，可送给蔻库莉蔻，可回复少量体力
伤药	参照攻略获取	可回复少量体力
回复液	参照攻略获取	可回复一半体力
救急箱	参照攻略获取	可回复全部体力
エリカの写真	随剧情发展入手	可送给美树

道具	入手方法	作用
グリシーヌの写真	随剧情发展入手	可送给美树或梅尔
コクリコの写真	随剧情发展入手	可送给美树
花火の写真	随剧情发展入手	可送给美树
高价なツボ	随剧情发展入手	送给艾尔萨换取腐ったリンゴ
割れたツボ	随剧情发展入手	使用对象好感度↓
マゲのカツラ	参照攻略获取	送给艾丽卡换取招き猫，送其她人则好感度↓
招き猫	参照攻略获取	送给蔻库莉蔻换取キャットフード×5
高价なリトグラフ	从茜处用ケーキ换取	送给古丽希努换取救急箱
キャットフード	参照猫粮入手篇	送给柯丽特换取花束，或可送给茜，或可回复少量体力
愿いの指轮	贝尔娜处以贴り药换	最后决战前如果花组全员好感度均在普通以下则可强制召唤其中一人前来并进入此人结局，进入贝尔娜德特结局的必备品。

道具	入手方法	作用
腐ったリンゴ	艾尔萨处以なツボ换取	使用对象好感度激减至最低，自己使用则GAME OVER，打败西佐的必需品。
不思议な时计	打败西佐获得	地下洞穴部分可省略
ミキの写真	参照攻略获得	送给迫水可换得ドイツのナイフ，但是美树好感度RESET
ドイツ制のナイフ	迫水处以ミキの写真	送给罗贝利亚换取万能レンチ，也可送给贝尔娜德特
万能レンチ	罗贝利亚处以ナイフ	送给让班长换取万年笔
万年笔	让班长处以万能レンチ	送给古兰玛换取革张りの手帐
革张りの手帐	古兰玛处以万年笔换得	送给卡缪换取シルクのスカー
シルクのスカー	卡缪处以革张りの手帐	送给柯丽特换取シガレットケース，也可送给古丽希努与花火
シガレットケース	柯丽特处以シルクのスカー	送给雷纳多换取年代物のワイン
年代物のワイン	雷纳多处以シガレットケース	送给玛尔库换取茶筅
茶筅	玛尔库处以年代物のワイン	送给花火换取浮世绘
浮世绘	从花火处以茶筅换得	送给雷诺神甫换取贴り药
贴り药	雷诺神甫处以浮世绘	送给贝尔娜德特可换取愿いの指轮

特典《…モンマルトルにて》简易攻略

本篇是发生在美树给小次郎寄出信半个月后的一个小故事，玩家将扮演日本留学生赤城三郎，由于被修蓬古拉敲诈而不得不想尽一切办法在一星期内卖掉10个高价壶。游戏中赤城三郎每行动一次均要消耗体力，体力耗尽则GAME　OVER，回到教会休息可回复一定体力并经过一天。游戏中无法记录。

—— 初日 ——

地点：テルトル广场
选项：知っている→友达になる
效果：艾丽卡↑↑↑、与艾丽卡相识

地点：ブルーメール邸
选项：屋敷に见とれていた→名前を名乘る
效果：古丽希努↑↑、与古丽希努相识

地点：サーカス
选项：今度连れてってあげるよ→名前を名乘る
效果：蔻库莉蔻↑↑↑、与蔻库莉蔻相识

地点：バー
选项：贷さない→弱そうに见えますか?
效果：罗贝利亚↑↑、与罗贝利亚相识

地点：墓地
选项：默祷を捧げてみる→名前闻いてもいいですか?
效果：花火↑↑、与花火相识

地点：シャノワール
选项：必ず观に来ますよ→呼び止めて名前を闻く
效果：与梅尔和茜相识

—— 还剩7天 ——

地点：シャノワール
选项：もちろんです
效果：艾丽卡↑

地点：凯旋门
选项：その通りです
效果：古丽希努↑

地点：市场
选项：案内してくれないか
效果：蔻库莉蔻↑

地点：サンテ刑务所
选项：バカな男の话をします
效果：罗贝利亚↑

地点：水边の桥
选项：お祭りですね
效果：花火↑

地点：ミキのアパート、カフェ
选项：话をする

—— 还剩6天 ——

地点：カフェ
选项：仆も手传いますよ
效果：艾丽卡↑

地点：ノートルダム寺院
选项：历史を肌で感じてます
效果：古丽希努↑

地点：ブローニュの森
选项：可爱いウサギだな
效果：蔻库莉蔻↑

地点：警察署
选项：警察を袭击ですか?
效果：罗贝利亚↑

地点：ブルーメール邸
选项：教会の离れを借りてます
效果：花火↑

—— 还剩5天 ——

地点：エッフェル塔
选项：そんなことはない
效果：艾丽卡↑

地点：理化学研究所
选项：以后、气をつけます
效果：古丽希努↑

地点：日本大使馆
选项：子供好きなんだね
效果：蔻库莉蔻↑

地点：隐れ家
选项：一绪にいかがですか?
效果：罗贝利亚↑

地点：シャノワール
选项：贵方に会いに来ました
效果：花火↑

地点：图书馆、公园
选项：话をする(在公园可回复少量体力)

—— 还剩4天 ——

地点：公园
选项：望むところです
效果：艾丽卡↑、体力减30

地点：シュペングラーの会社
选项：首を上下に振る
效果：古丽希努↑

地点：孤儿院
选项：蝶の博物馆だよ
效果：蔻库莉蔻↑

地点：エッフェル塔
选项：いい眺めですよね
效果：罗贝利亚↑

地点：巴黎北站
选项：美术馆が多い街ですね
效果：花火↑

—— 还剩 3天 ——

地点：警察署
选项：不可抗力ですね
效果：艾丽卡↑

地点：レストラン
选项：食の话をする
效果：古丽希努↑、体力少量回复

地点：シャノワール
选项：乐しそうだね
效果：蔻库莉蔻↑

地点：ブローニュの森
选项：ロベリアに加势する
效果：罗贝利亚↑

地点：图书馆
选项：放っておく
效果：花火↑、体力减5

地点：花屋、ミキのアパート
选项：话をする

—— 还剩2天 ——

地点：レストラン
选项：エリカさんに任せます
效果：艾丽卡↑、体力减30

地点：テルトル广场
选项：もちろんです
效果：古丽希努↑

地点：小次郎のアパート
选项：君のことを思い返してる
效果：蔻库莉蔻↑

地点：シャノワール
选项：观てみたいですね
效果：罗贝利亚↑

地点：花屋
选项：光荣ですね
效果：花火↑

—— 还剩1天 ——

地点：教会
选项：ツボを买ってください
效果：艾丽卡信赖度高则成功

地点：シャノワール
选项：ツボを买ってください
效果：古丽希努信赖度高则成功

地点：サーカス
选项：ツボを买ってくれ
效果：蔻库莉蔻信赖度高则成功

地点：バー
选项：起こしてツボを卖る
效果：罗贝利亚信赖度高则成功

地点：凯旋门
选项：ツボを卖る
效果：花火信赖度高则成功

地点：市场
选项：ツボを卖る
效果：艾丽卡成功则梅尔成功

地点：巴黎北站
选项：ツボを卖る
效果：梅尔成功则茜成功

地点：ブルーメール邸
选项：ツボを卖る
效果：古丽希努成功则塔蕾布成功

地点：スタンダール邸、レストラン
选项：ツボを卖る

~GOOD END~







分裂细胞

～明日潘多拉～

XB	厂商：UBISOFT		发售日：2004.3.23
	类型：ACT	价格：49.99美元	其他：——

美国大使馆

游戏开始主角山姆登陆在海滩边，第三梯队头头兰伯特告诉他美国驻印尼大使馆突然遭到恐怖分子袭击，所有使馆人员被扣押为人质，于是潜入大使馆了解恐怖分子的真实意图就成为了山姆的首要任务。

先跳上高处的平台，第一个提示是游戏里光影对可视槽的影响，然后再跳起抓住管子滑到另一处高台上。这个高台上会有一根水平的管子，需要跳起来抓着它爬行，经过篱笆时要把腿收起来才能通过。

山姆到达管子尽头落下来后穿过走廊和一间房子来到一个小院子里，这里非常暗，一定要戴上夜视仪进行观察。山姆观察后发现面前房子旁边走廊下有一处空间容人蹲着穿过，过了走廊下面，继续前进可以来到一处篱笆前。篱笆和墙之间有很狭小的缝隙，可以贴在墙上通过。接下来到了一个小院子里，游戏中第一个敌人傻傻地背对着山姆坐在院子当中休息，为避免惊动他，山姆蹲下来慢慢接近一把勒住他的喉咙，把他拖到黑暗的角落里击昏。

继续前进，兰伯特不失时机地提示按方向右键可以戴上热能仪，不看不知道，一看吓一跳，地上一闪一闪冒蓝光的全是地雷！山姆从右边的走





廊躲过了地雷，继续前进，有了刚才的恐怖经历，夜视仪还是一直戴着吧，果然发现地上又有地雷，这次必须站上左边的箱子，跳起来抓着房檐才能爬过去。

当山姆来到一条两边都是高墙的狭窄胡同时正为应该往哪里走犯愁时，提示再次出现，山姆必须借助两侧的墙壁反弹跳跃在空中，然后调整方向到面向左边再跳一次就可以爬上墙头了。这个动作比较复杂，但是一定要熟练，以后还有地方要用！

穿过几个空房间，山姆沿着一根柱子滑下来到小河边。对岸有敌人巡逻，为了躲避敌人，山姆蹲下来隐藏在水草中沿着河向左走，到头后从右边上岸又发现一个敌人背对自己坐着休息。从背后抓住这个倒霉的家伙，继续按动作键可以进行拷问，拷问后得知闯入大使馆的人员里面有一个最奇怪的人，他有一条假腿，走起路来一瘸一瘸的。把这个敌人击昏后旁边房间会走出一个他的同伴找他，所以要把人搬到黑暗的角落里隐藏好，否则被发现后就暴露了。耐心等待他的同伴回到屋子里去，就可以一直向前走到两堵高墙中间，再次使用登墙跳爬上右边的高墙进入大使馆。

山姆进入大使馆后兰伯特下达了新的任务，找到使馆人员道格拉斯并询问资料的损失情况。山姆确认了恐怖分子的身份是印尼游击队，并询问是否要解救人质，但是兰伯特却让他把这个任务留给其他人解决。先向左爬上楼梯，再跳上大使馆二楼外面的走廊。通过第一扇窗户前的影子可以发现这里有敌人把守，必须要蹲下来贴着墙才能不被发现地通过。突然兰伯特让山姆别动，原来印尼游击队的头头萨多诺就在前面的屋子里审问人质，山姆依稀听到“潘多拉的明天”什么的东西。尽管人质苦苦哀求，萨多诺还是无情地杀掉了一名人质转身离开了。

无奈之下山姆只能蹲下来贴着墙继续前进，沿着阳台边的水管可以爬到另一个阳台上。爬到一半屋子里传来了拷打人质的声音，原来这屋子里关的正是道格拉斯，山姆偷偷走到恐怖分子背后一下打昏了他。和道格拉斯交谈后，道格拉斯给了山姆一块芯片，山姆立刻连接上总部，分析后得知事件幕后的主谋是一个代号苦修企鹅的家伙。但是由于部分文件是用印尼本地的某种方言写的，暂时无法解析，格丽姆提议山姆找到被囚禁在附近的一处建筑里的翻译官英格利得进行翻译。

解救了道格拉斯之后山姆从右后方的门出去，小心阳台边的一个守卫！躲过他后继续走有两条路线：笔直走可以到达走廊尽头一处上了锁的门前，开锁之后发现居然是一个厕所，不过里面有可以恢复体力的医药箱；拐弯沿着走廊则来到通向一楼的楼梯，途中经过的房门是通向刚才关押人质的大房间的，没必要进去，当然如果你想挑战一下自己的战斗实力也可以进去看看。

下了楼之后是一个大厅，里面有三个敌人在巡逻，因为是第一关所以敌人的巡逻路线和空当都非常简单明了，地上可以隐藏的阴影区域也是加倍的巨大。山姆躲在柱子后面的阴影中轻易地躲过了他们，再经过左边的走廊出门来到院子里。

院子里面有两个探照灯反复照射直把一个不大的院子照得是如同白昼，远处楼上还有敌人戴着夜视仪进行观察，看起来好像完全无法秘密潜入。不过兰伯特提出了一个大胆做法，让山姆躲在探照灯的范围内反其道而行之，这样戴着夜视仪的敌人反而会因为探照灯区域里面的高亮而看不见

他。于是山姆大胆地走到了探照灯的范围里，跟着它一路来到院子对面，果然顺利地躲过了敌人岗哨的侦察。

进门后上楼可以有医药箱补充体力，再往上就是刚才一直用夜视仪观察院子动静的敌人，刚才被他折腾了一把，正好出口胸中的闷气，山姆悄悄走到他身后狠狠地一肘，世界清静了。进门后果然找到了英格利得，经过翻译后的内容指明苦修企鹅的下一个目标是法国的索尼亚低温研究所，了解了恐怖分子的意图后，兰伯特指示山姆撤退。不过由于村子里有灯塔，负责接送山姆的船只无法潜入，于是新的任务又来了，关掉村子里灯塔的灯光并乘坐增援的小艇撤退。

山姆下楼后发现，楼梯脚下刚才无法打开的房门现在可以通过了。出来后又回到了村子里，往前没走几步就发现一个木质结构的简陋灯塔，上面的探照灯正在反复扫描海面，灯塔底下还有一个敌人巡逻。山姆躲在黑影中等敌人接近后击昏他，爬上灯塔关掉了灯光开关。继续向前又是一模一样的一个灯塔和一个敌人，如法炮制解决掉他们，山姆终于来到海边乘船离开，任务结束。

低温研究所

为了了解大使馆事件的幕后真相，山姆紧跟着苦修企鹅来到了巴黎的一处废弃地铁中。就在几个小时前，一帮叙利亚雇佣军在苦修企鹅的带领



下潜入废弃地铁并炸开了临近的低温研究所后闯入。

山姆爬下楼梯，进入了废弃地铁隧道中。在昏暗的灯光下，山姆看到有几节废弃的地铁车厢，还有一个敌人守卫。隧道内很黑，不过要小心隔壁轨道上呼啸而过的地铁会把隧道照亮，这时最好躲到旁边的洞穴内。

躲过第一个敌人后可以选择从车顶或车内前进，车顶要注意脚步声会比较响，当然也可以沿着窄窄的站台强行前进，在隧道尽头可以看到墙壁上被炸开一个大洞，有两个雇佣军在这里交谈。通过他们的言语得知他们好像要找什么法国人。躲过他们溜进墙壁上恐怖分子刚刚炸开的大洞继续前进会发现道路被熊熊大火挡住，格丽姆会提示射击天花板上水管的阀门可以扑灭大火，山姆得以成功潜入低温研究所。

接下来的任务就是入侵低温研究所的局域网了，在低温研究所的资料室里有一个敌人会沿着书橱巡逻，山姆从右边爬上书橱躲过了他。出门后到了一间办公室，里面各种资料被翻得一片狼藉，两个敌人正试图从电脑里面发现些什么，当然他们什么也没有找到。躲在办公桌之间的阴影中等敌人走远后，山姆溜出了屋子，进走廊往左来到了一间更衣室，墙上的医药箱可以补充体力。

继续前进到了一个较大的阶梯教室，忽然灯亮了起来，对门冲进来三个敌人，他们很谨慎地互相掩护着缓慢推进，好像在搜索什么人。如果在地面上很难躲避他们，势必发生激战，一对三可不是闹着玩的。幸运的山姆发现了门旁边有一根水管，可以从这里爬上去通过了这个房间，把那三个敌人甩在了脑后。

出门后经过一个停尸房来到一条走廊。透过走廊右边办公室的窗户可以看到几个敌人正在依次破坏电脑，兰伯特立刻果断地下达了新的任务让山姆干掉他们，确保局域网数据的完好。山姆赶在敌人破坏电脑之前消灭了他们，并登陆了最里面的一台。研究了数据之后他们发现所需的资料并不在这里，而是在楼上的另一个局域网里。

大家正忙着分析数据，突然格丽姆惊叫了起来，在刚才截获到敌人的通信里说正在设置炸弹要摧毁这一带！紧张的倒记时开始，只有两分钟！山姆立刻十万火急地赶到配电室，两个不自量力的敌人蹦出来试图阻止山姆，仗着大枪强悍的攻击力，山姆解决了他们。时间不多了，山姆立刻冲进配电室拆除了炸弹，大家都松了一口气。

为了要入侵低温研究所客户数据库终端，山姆找到了通向地下一楼的楼梯，到达楼梯后，山姆注意到楼梯拐角处有个会闪动着红光的东西，这就是游戏中初次登场的动态检测器，只要有人快速经过它就会发出刺目的强光，某些情况下甚至会引来敌人，加上无法摧毁的特点，非常难缠。山姆蹲下来慢慢地走过了这个讨厌的仪器。

来到地下一层，山姆一推门就听到一阵枪声，贴在墙上谨慎地从墙角探出头张望，发现三名全副武装的叙利亚雇佣军正在搜索一个小屋。显然他们一无所获，于是就只有把满腔的怒火全部发泄在隔壁的数据机上之后，留下一人把守走廊，另两人匆匆地跑了。这时摆在山姆面前的有两条路，第一条路是通过有敌人巡逻的那条走廊，迂回到数据库的左侧进入。最好不要惊动巡逻的敌人，山姆趁敌人走远时先躲到走廊左边的小储藏室里，正好在这里还有医药箱恢复体力。躲在小房间里用光学偷窥镜观察走廊里敌人的动静，等敌人走远的时候再开门往左拐。这里千万要小心不要触发墙上的动态检测器，一定要蹲下来慢慢走。山姆刚走过走廊拐角，就截获了敌人的通信，一个敌人很兴奋地说他在监视器上看到受伤的警卫躲在尸体处理室里面。山姆再往前走一点可以发现左手边是一个监控室，里面有两个敌人正在监视研究所内的一举一动。不要惊动他们，向右拐就是数据库了；第二条路是走面前的双门，不过门上了锁，一边开锁一边还要用眼角的余光看着敌人是否走回来，玩的就是心跳啊。进门之后发现地上有一具研究人员的尸体，不过已经气绝了。右边较远处的门有密码锁暂时无法打开，只能先进左边的数据库了。

山姆为了保险起见先用光学偷窥镜观察一下，一看之下不得了，房间里到处是数据终端机和摄像机，正中还有一个摄像机在做着360度旋转监视！等摄像机移开时即可开门进入。在这里山姆必须利用贴墙后灵活的转身在终端机之间来回闪躲来躲避摄像机的监视，不要射击灯或摄像机，这样外面监控室里的敌人会进来搜查，很容易暴露行踪。推荐沿着最右边的路线一路躲闪，最终山姆在房间一角发现一台单独的带显示器的终端电脑，登陆后得知苦修企鹅的黑手伸向了很多低温研究所的法国客户，而这些人共同的特点就是为了省钱都选择了最便宜的保存自己遗体的方式——只保留自己的大脑进行冷冻。于是山姆的任务更新为寻找被雇佣军们偷窃的法国人大脑，并得到一组密码2457。

山姆来到有密码锁的门前输入密码2457，门开了，里面是一间手术室。透过左边墙上的玻璃窗可以看到又有一小队雇佣军匆匆离开，还是留下一个敌人靠墙站着守卫。山姆关掉手术灯的开关将敌人吸引进来，然后立刻打开灯，强烈的光线立刻让敌人暂时至盲，抓住机会冲上去用肘击击倒他。处理好尸体后别忘了手术床上有弹药，墙上还有医药箱可以补充体力。出门要小心墙上的动态检测器，然后就到了通向地面一层的楼梯。楼梯里面照例有摄像器，不过这次墙上还有敌人留下的一颗粘附式地雷，最简单的方法就是一枪打爆地雷，摄像器也一并报销了。

刚来到一楼大厅门口，又听到一阵急促的枪声，用偷窥镜一看才知道是雇佣军射杀了一名可怜的研究人员。山姆先躲藏在大厅周围的黑影里观察敌人的举动，一个敌人开始沿着大厅四周巡逻，另一个则会时不时地检查一下总台的电脑，耐心等待他离开后，山姆登陆了电脑，得到冷冻库的密码7562。

往冷冻库前进的途中，一个该死的投币电话不失时机地响了起来，在午夜空旷的大厅里铃声特别响，敌人也被吸引了过来，不过只要躲到黑暗的角落里就没事了。暴躁的雇佣军用直截了当地一梭子解决了电话之后，山姆溜到冷冻库门前，输入密码7562进入。

眼前的一幕让人毛骨悚然！一堆血淋淋的人脑被随意倾倒在地上！山姆立刻接通总部和兰伯特进行了通话。兰伯特根据截获的信息提供了一个线索，那个受伤的警卫可能持有用手机拍下的雇佣军头目苦修企鹅的照片，于是山姆的下一个任务也明确了，潜入尸体处理室找到警卫法郎索瓦

并拿到他的手机。

手术床上可以找到电击弹，屋子里还有医药箱补血。山姆推开帘子进入隔壁冻气弥漫的冷冻室，忽然听到一种令人不安的机械声。戴上热能仪就可以依稀看到帘子背后有个机枪座一样的东西，远处还有一个敌人鬼鬼祟祟地不知道在干些什么。山姆灵机一动来到机枪座前关闭了机枪座的敌我识别机能，等机枪把远处的可怜的敌人干掉后再切断机枪电源即可不废一枪一弹来到下一个房间。

这里是研究所最大的冷藏库了，中间是一座铁桥，两旁都是被冷冻的遗体。浓浓的冻气严重阻碍了视野，山姆戴上热能仪可以发现远处的桥头隐藏着两个敌人。要避免硬拼的话可以选择在门口左边一处桥的缺口处跳下，抓着桥的边缘慢慢攀过去，不过要小心躲避喷出的冻气，被喷到可不是闹着玩的。途中截获一条雇佣军的通信，得知他们已经找到了警卫躲藏的尸体处理室门口，不过房门就像个保险柜一样异常坚固，一时半会无法进入。法郎索瓦处境危险！山姆无论如何得抓紧了。在有很多试验鼠的房间可以补充体力，前提是蹲下来躲过医药箱前面非常阴险的一个墙式地雷。随后山姆来到了一间像是办公室一样的房间。





忽然间枪声大作，三个雇佣军试图打烂尸体处理室的门，结果再一次的失败了，他们议论着反正不一定要活捉那个警卫，所以不如用火把这里的一切烧个干干净净。山姆跳上柜子，沿着通风管道爬进了尸体处理室，终于找到了法郎索瓦，交谈一通后法郎索瓦不情愿地交出了自己的手机。CIA的情报人员布朗顿利用面部识别系统发现雇佣军头目的真实身份是美国人，但奇怪的是CIA内部对他却一无所知，兰伯特宣布任务成功，并派出寇恩接山姆撤退。

就在人人都如释重负的时候，门外的三个雇佣军再次出现了，他们还搞来两个大油桶，看样子真的要烧了这整个地方！开始倒计时，只有短短的1分钟！山姆立刻重新爬进通风管道，用枪射击墙上冒出冻气的阀门位置，四处喷射的冻气终于结果了三个敌人，他们的恐怖目的终于没有得逞。如果射击油桶的话也可以炸死他们，不过油桶爆炸的恐怖威力会直接造成法郎索瓦的死亡，山姆本身在通风管道里无法躲藏也会受伤，自己血少的时候千万不要尝试！通风管道里本来挡路的冻气停止了，山姆跳下通风管道，寇恩的车在夜幕中划出优美的轨迹迎接山姆的到来。

Train

开始后从火车顶部的两个小窗口爬下去进入车厢，也可以向前从第一与第二节车厢连接部分下去。第一节车厢里面没有人，只有一条装在笼子里的狗。当Sam靠近笼子的时候，狗会吠，不过没有什么关系。

进入第二节车厢，有一个乘务员在栅栏门后面。注意不要惊动他，不然他会敲响警铃导致任务失败。从栅栏门前面地上的入口可以爬到火车底部。

从火车底部一路爬到可以上去的地方，就会到达第三节车厢一乘客车厢的乘务员室。出去以后可以看到车厢里有多个人，其中有两个恐怖分子。如果一旦惊动，恐怖分子就会劫持人质并开火导致任务失败。这里有两个方法可以过去：一是关掉车厢里的灯光，然后小心从车厢当中走过去。当然要没有声音地慢走，还要注意一段时间后会有乘客去开灯。另一个方法是打开车厢门，然后爬到火车侧面，一路从列车窗口爬过去。这条路必须注意路灯，经过窗口时如果被路灯找到会被车厢里面的人看到。

第四节车厢是卧铺车厢，注意避开乘务员和乘客，不要触发警报。进入18号房间可以看到Soth在打瞌睡。跟他说话，过一会会有一个恐怖分子来敲门，Soth出门并离开去接电话。此时总部要求Sam马上Hack车厢里的手提电脑并借着去窃听Soth的电话。动作必须迅速，因为有时间限制，但是也不能跟踪得太紧而被发现。

跟踪Soth来到下一节车厢餐车，Soth会在远处的玻璃墙后打电话，有两个恐怖分子在车厢里警戒。最安全的偷听地点是吧台内。Sam必须用录音设备对准玻璃墙听到对话的大部分内容。接着Soth就会带着一个恐怖分子离开。总部通知Sam可以离开火车但不要对Soth采取任何行动。

当Sam继续往前到达火车头时，Soth会发现电脑被Hack了，于是通知两个恐怖分子来追杀Sam，同时还调遣直升飞机来协助。Sam可以杀掉来追杀的两个敌人，或者直接从火车头的梯子爬上火车顶。

火车顶上，恐怖分子的直升飞机已经在旁边等候，机上的两个敌人会不停地朝Sam开枪。远处来接应Sam的鱼鹰也已经靠近火车。这时最好的选择是朝鱼鹰直接跑过去（因为是顺风）。移动中敌人的命中率几乎为零，但如果试图停下来射击，就会被马上击毙。当Sam跑到鱼鹰附近时，鱼鹰会发射导弹把恐怖分子的直升机击落。Sam跳上鱼鹰尾部的绳索后就可以过关了。

Jerusalem

Stage 1

开始之后Sam可以和面前的Frances交谈以获得更多的情报。首要的目标是要到Saul的商店里拿到专用武器SC2K。开头部分的路线比较简单，沿着街道前进，躲开路上遇到的所有警察和平民。注意不能够杀任何人。在经过一个有两个穿黑衣的犹太人交谈的小广场之后，前面会出现岔路。向右边暂时有警察和路障不能通过。向左可以碰到一个警察正在盘问一个醉酒的平民。利用装酒瓶的箱子以及其他障碍物的掩护躲过，旁边就是Saul的商店。

进入商店，正好碰到有两个歹徒劫持了Saul。杀掉他们后与Saul交谈，Saul会搬开水桶，Sam可以获得SC2K和部分道具。之后如果继续和Saul谈话，Saul会带领Sam到一处无人的空旷地测试武器。在这里可以通过望远镜看到远处的Dahlia。

Sam也可以不去测试场。从刚才有路障的街道一路通行。过了存盘点之后，有多种方法可以选择通过：从街上走，爬进居民家中，或是从落水管、顶棚等设备上通过。注意还是不可以杀人或触响警报。最后到达教堂旁边。

教堂旁边可以看到Dahlia经过，但是因为有铁门不能直接过去。从落水管一直爬到教堂顶上沿着建筑物屋顶一路走过去，最后利用施工工地的绳索横跨大街，并最后用绳子爬下建筑物过关。

Stage 2

Sam和Dahlia交谈，Dahlia会打开门并带路。此关的目标为跟随Dahlia到达恐怖分子的基地。所以要注意Dahlia的去向并且不能杀人或触动警报。

穿过开始的长街，经过一个小广场，绕过正在进行祈祷的平民，Dahlia会来到比较狭长的集市区。注意第二段的时候会有一个警察盘问Dahlia。





掉可以用非致命方式解决掉他，或者让Dahlia自己动手也可以。

接着就会来到大广场，Sam可以打灯制造黑暗然后穿过，但是这样比较耗费子弹。从边上的路走可以来到建筑物背后，通过落水管从居民家中穿过并到大广场的另一边。最后用绳索从楼顶下来。注意最后阶段有好几个警察会盘问Dahlia，可以帮助Dahlia解决他们。

最后Dahlia来到一个废弃的仓库，并打开一个隐蔽的电梯门。Sam进去以后，总部会要求Sam立刻开枪杀死Dahlia。此时电梯很快就会启动，不管玩家采取哪种选择，电梯开动后就进入下一关。

Stage 3

找到并从电梯一路下去就来到恐怖分子的基地，所以玩家可以杀死任何见到的恐怖分子。

这一关的场景比较简单，主要搭建在地下水道上的通道。路线可能会有些绕，但是过一会就可以熟悉了。Sam必须找到一个实验室。在这个实验室里有一个从法国偷来的冷冻容器ND133K以及储存在里面的病毒样本。

当Sam拿到ND133K之后，总部就会通知Sam离开这里。从基地的另一个方向找到电梯，Sam就可以上到地面了。注意本关敌人数量较多。

到达地面之后，会遭到狙击手的袭击。如果在第二关结尾玩家没有选择杀掉Dahlia，那么Dahlia在这里就会再次出现。注意隐蔽并杀掉所有敌人之后，Sam就可以带着ND133K到达指定地点并结束整关。

海洛因村庄

这关的背景是丛林，也是难得的白天关卡。

本关的主要任务是：

1.在Sadono的飞机上安放炸弹
2.潜入村庄
3.跟踪Sadono并且使用Sticky Camera偷听密码
4.与飞行员接头获取情报
5.在Sadono别墅偷听密码
6.脱逃

Sam在丛林里没多久就可以碰见老朋友Shetland，得知了自己的任务之后从绳索滑下去到达了一片大麻田中，前方会有两名敌人，一名从右边的帐篷里出来后会坐在门口，另一名在左边巡逻。最好的办法是在大麻田中利用口哨将两人分别吸引过来之后干掉，再往前会有两名敌人走来，藏在树荫下先不急过去，敌人一番交谈之后，其中一名敌人回去检查埋放的booby trap而被不幸炸死，另一名敌人会过去查看，抓紧时机的话可以迅速干掉另一名敌人。再往前走就是雷区。

雷区借着茂密的草丛很难被发现，只有在热能模式下才能看到淡淡的一根细线，小心地将沿途的Booby trap一一解除，穿过长长的雷区，会看到有一个机库，两名敌人交谈之后会各自巡逻，最简单的办法当然是口哨大法，不断的将敌人吸引到门口之后干掉，另外也可以先潜入进去关掉机库二楼的电闸开关，再从机库顶上的横梁爬过去，下到飞机顶部再下去安放炸弹。一旦炸弹安放完毕，另一名敌人会从另一边开门进来，出了机库之后就是一道关卡，会有两名敌人把守，不过相信对玩家来说已经不是什么问题了，屋子里的开关打开之后就可以将路障升起通过了。通往村庄的





入口处有一名带着狗巡逻的敌人，躲在左边的障碍物后面可以轻易的避开战斗。接近村口会有三名敌人，一名在哨塔上面，两名在地上，三人会有一个简短的对话，帐篷里有一些空的酒瓶可以吸引开敌人的注意力，爬上哨塔做掉看守的敌人就可以顺着绳索滑进村庄。

潜入村庄之后，玩家必须格外小心，因为很快就会遇见关键性人物Sadono，一旦被他或者他的警卫发现就会直接导致任务失败。

所以玩家在村庄中也应尽量避免与敌人正面冲突。Sadono在和一开始的两名士兵问过下午好之后便会离开，玩家不必急着冲出去跟踪，稍等一会儿两名士兵各自去巡逻之后，偷偷从油桶边绕过去，从走廊底下潜入会是一条最安全的路线。钻出去之后又会看见Sadono和他的警卫，这时Sam





接到指示要用Sticky Camera偷听Sadono的别墅的入口密码。这里玩家会有三次机会，Sadono会停下三次和他的亲信确认今天的密码，分别在1、二层小屋前；2、后院小广场处；3、地下加工厂的入口。只要听到其中任意一段就算完成任务了，但是注意不要靠得太近以免被发现。在小部屋前Sadono第一次停下，这是最好的机会，守卫身后的木墙上是一个非常好的位置适合Sticky Camera的落点。等Sadono离开之后从左手的窄缝利用half split-jump爬上二楼，一楼有一个正在看电视的卫兵，不想惊动他的话可以从右手边的窗户翻窗出去，从小屋出去之后继续跟踪Sadono来到后院，Sadono会停下来做第二次确认，这个院子开阔而少障碍物，而且还有两名敌人和一条狗，想从下面潜入比较困难，Sam可以从最右边有探照灯的地方顺着竿子爬上二楼，这样会更安全一些。从屋顶一直来到最后一个生火的院子，等Sadono做完最后一次的确认之后，可以看见他和他的卫兵进屋从秘道下到地下加工厂。

进入地下加工厂之后，Sam得知要与飞行员Asrul接头，并且与Lambert的通讯会暂时中断，所以在地下一旦触发警报，Sam将不会被提醒。

从栏杆的缺口处小心地下到地面，在四根柱子间利用连续的swatturn避开上面和下面的敌人，进入到白粉车间之后，在楼梯口有一个电灯开关，关闭所有的灯之后，两名敌人会前来查看开灯，从左手的通道贴墙走过去可以刚刚好避开迎面而来的士兵，开门出去之后是发电机房，小心地来到墙边可以看到Sadono正在和飞行员交谈，等他和他的警卫离开之后，利用发电机房的开关将其中的一名守卫引过来干掉，再伺机干掉另一名守卫之后与飞行员Asrul交谈，拿到出口的密码0823，出门爬上去之后继续跟踪Sadono，在拐角处会有两名敌人抱怨靶场的噪音，等他们离开之后，一名敌人把守住靶场的入口，另一名敌人去检查自动机枪，显然从正门硬突是不明智的，从左边的竿子爬上屋顶，掀开顶盖进入靶场。看到Sadono和他的卫兵离开之后，这时靶场打靶的两名敌人其中之一会去检查闪烁的日光灯，在顶上的横梁收起腿小心翼翼地爬过他头顶来到下一间屋子，这里的敌人正在做格斗练习，由于打在沙包上不断扬起灰尘他会经常咳嗽，他咳嗽的时候是一个盲点，乘机下到地面，沿着墙角偷偷溜过去。在出门的时候Sam会被提醒，太阳马上就要下山了，躲在暗处潜入无疑是一种比较安全的办法，等一会儿之后可以看到远处的树影慢慢拉长，天色渐渐暗了之后，出门沿着左边的阴影溜到正门的自动机枪处，关掉敌我识别之后可以干掉院子里的两名敌人。进入传达室之后，可以拿到补给的子弹，这里还有一个补血点，出门之后就是Sadono的别墅，院子里有两名重装备的守卫，还有自动机枪和探照灯，所以要格外小心。避开探照灯的监视从右手边的凉棚接近别墅的正门。别墅入口处的密码就是上关用Sticky Camera偷听到的那个，进去之后偷听到Sadono正在用电话联络，得到密码之后还要去查看他的电脑，在这里Sadono会回来查看一次，还要小心

屋里监视的摄像机，查看完电脑之后，从别墅的后门脱逃，一出门Sam就会被四个全副武装的卫兵团团包围，这个时候不要惊慌也不要轻举妄动，等远处的狙击手帮玩家解决掉其中一个之后敌人会自乱阵脚，这时再掏枪从背后将敌人一一击毙，直奔上远处慢慢升起的直升机……

Dock

Fisher被派遣到一个称作“abandon”的废弃村落，首先玩家要当心，尽可能地低下身去潜行在草里，注意上面的激光瞄准狙击手和右侧远处的一个机枪塔。趁巡逻的那个敌兵往反方向走的时候抓紧时间爬进左侧的那所房子，蹲下快步左转，进入第二个院子，里面有一个吸烟的敌兵正看着门口，另一个在巡逻，背靠墙壁，拔枪射击那盏油灯，敌人会大肆搜索，然后趁此机会窜进前方的房子，房子出去是一个小通道，算是可以安全的躲一会儿。

从一开始的地方，还有右边一条路，Fisher可以在草中潜行到机枪塔的前面，趁敌人不备，翻上机枪塔的平台，关闭机枪的IFF（敌我识别），让机枪料理掉那个敌人，然后继续前进。注意，前方的地上有一个boobytrap，就是一个绊丝地雷，用热能模式可以看到，或者你走的够慢，手柄会震动，当然，看这份攻略就是第三种发现这颗雷的地方了，解除这颗雷，或者跳过去，或者抓着竹墙上的横木爬过去，都可以。跳进下一间房子，当心，前面有敌人巡逻，你站在房子里面用狙击模式，打碎油灯，便可以继续潜行了。不过注意，房子跟前还有一颗绊丝雷。

从通道出来，再次背靠墙射击油灯，敌人惊动后搜索，然后一个人会去巡逻，另一个会回去坐下，偷偷的从黑暗中摸到屏风后面，然后跳进小河，蹲着钻进房子下面。狗会叫，敌人会来搜索，摒住呼吸不要动，然后等敌人喝止住狗了，你就钻出房子，快步走到眼前房子侧面的一个黑暗通道里去。来一个half-split jump，跳进房间。

在这个区域，也有右边的一条路，你可以不打碎等，慢慢地从右侧墙边蹭过去，敌人会站起来，一个去小便，一个去巡逻，你趁他们都没有面对你的时候，轻手轻脚地上竹屋。这个过程一定要轻，也一定要快，一旦犹豫了，敌人小便结束，一定会看到你，这个敌人的小便时间是35秒，你自己抓紧吧。进入竹屋，有一个敌人在睡觉，不要碰到任何瓶瓶罐罐的，否则会被三个敌人堵在竹屋里。从竹屋的侧门下去，在黑暗中潜行到那个黑暗通道处，一个劈叉跳，进入铁皮房。

房间里面一个敌人正在看电视，另一个正在房间外面打靶玩儿，轻手轻脚地跳进房间，落地点左侧会有一个狗洞，钻出去。这时候，天色会逐渐变亮，所以不要迟疑，赶快走进那个发电机房，关闭发电机电源，看电视的敌人会出来叫骂，射击的敌人则会来修理发电机，躲好自己，等电力恢复了，他们两个会一起回去看电视，你就安全了。进入地下的秘密通道到一个草屋里，但是不要走正门，因为有两挺机枪守护，左侧墙壁上有一个天线杆，爬上去，顺着天线到房顶，然后跳进房子，不要动！绝对不要动，打开热能显示，看到了吗？有三根移动的红外线报警仪，看准节奏，小心走过去，顺着梯子爬进地下，打开电梯，可以到达地下的秘密基地。蹑手蹑脚靠近控制室，两个敌人会有一段对话，在讨论灯为什么坏了，趁机钻进控制室，抓住那个工程师，强迫他升起那个潜艇，然后潜艇上的人会和工程师有一段对话，等对话结束时敲晕工程师，再干掉外面的两个敌人，走到控制室外的通道末端，开门，过关了。

紧接着就到了潜艇船坞的山洞，干掉第一个巡逻的敌兵，然后一路狂奔到吊车那里。这里你如果够自信，可以不杀人，等敌人回头朝你走来的时候，你抓住吊桥的侧面，等他走过去了，你爬上来继续走，但是这非常难，设计的时候，也只是当作一条“理论上可行”的道路。

启动吊车，等吊车开始动了，跳下去，抓住下面的一根吊索滑到接到潜艇入口的吊桥上，滑的时候要当心，下一层还有一个敌人在巡逻，头灯会照到吊索，时机就看你自己把握了。你还可以坐在吊车里过去，但是必须把灯打灭，否则100%会被很快干掉，只要灯灭了，敌人的射击精度会变得非常差，你安心地躲在吊车的角落里即可，出了吊车，有两个敌人，利用黑暗做掩护，轻松干掉他们，再跑到下面一层。

在底层吊桥上，干掉那个从潜艇出来的敌人。进入潜艇，从进入潜艇开始，就不能杀人了，也不能被发现。刚进去，听到一个敌人刚和人聊天结束，朝你走来，躲进通道的凹处里，然后等敌人走过去，就继续前行。房间里有一个睡觉的敌人，轻轻地走，然后从楼梯下去，一个敌人在楼下餐厅吃饭，一个swat turn过去，关闭电源，趁敌人在黑暗里摸索，从右边



的吧台底下钻过去。这里你也可以趁黑把他打晕，谁叫他只有一个人呢，但是灯是必须关闭的，否则他看到你会拉响警报。继续前进，到了一个仪表房，会看到一个戴红帽子的敌人走来，千万不要打晕他，抓住他，然后用他开后面通道里的眼球锁，然后进入潜艇的总控制室，躲开那个去喝咖啡的敌人，然后敲打内侧小房间的电脑，任务完成。现在开始撤退了，一路往上爬，爬出潜艇，会有一个敌人从楼下奔上来阻击你，杀了他，然后顺着立柱内部的旋转梯奔下去，最底层通道里有4个敌人，这4个人不会干别的，只会在油桶后面朝你射击，但是他们的射击准头不错，最好的方法是直接射击油桶，还有一种很“巧妙”的方法，就是看到这些敌人了，就往回跑，在上层吊桥上射击油桶。可以有更好的视野。但是务必注意，只要你打伤了其中一个敌人，他们都会立刻朝你射击，无论你在哪里，而且命中率是100%，直到你躲起来，也就是说，你要么枪枪爆头，要么打油桶，和他们比扫射，你毫无机会。消灭了这四个人，一路前奔，等你爬下安全梯，跳进小船，就过关了！



和情报员交谈结束，顺梯子爬到地面，有几个市民，别惊动他们，右转进入小巷，用手枪，打开红外瞄准，迅速准确地打碎小巷里的灯，然后蹑手蹑脚的从敌人身边溜过。走出小巷后，快速击毙两个巡逻的敌人，穿过右侧的那个酒吧，击毙外面院子巡逻的敌人。想选择潜行的玩家必须注意，就算你打碎了这个院子所有的灯，由于在闪电会照亮场景，敌人还是很有几率发现你，如果对自己的节奏控制不是太有自信，还是选择杀人吧。

其实这关还有一种100%隐匿的打法，就是一开始就不下到地面，一直在房顶上爬来跳去，把这个游戏完全当作古墓丽影玩，但是这难度实在太大，而且一旦你在房顶上走动过快，或者摔下来，都会马上被敌人打至扑街，所以，我的建议还是，杀死所有的敌人吧。

院子的末端有一扇铁门，翻过去，是一个花园，有3个敌人，由于这里的敌人离你的距离比较远，场景又充满了雾气，最好不断切换热能和夜视，每时每刻当心敌人。花园尽头有一个下水道，下去，里面有两个敌人和一个监视镜头，在可玩性测试时，几乎没有人能在第一次玩时躲过所有的危险而不触发警报，所以，大家自求多福吧。爬出下水道后，是一个天井，还有一个狙击手，更危险的是，地上布满了热能雷。过了这里，有一个铁丝网围绕的配电房，翻过铁丝网，撬开门，就终于到达了TV Station的前院，杀死巡逻的人，然后一路攀爬，到了房顶，打碎玻璃，顺绳子爬进大厅，杀死敌人，走进电梯，过关。

这关非常的难，难度上是仅次于最终关的一关了，因为敌人很多，机枪塔和监视仪也不少，还要利用Ingrid来帮你开门，保护她。所以最好打灭所有看到的灯，消灭所有看到的敌人，不要手下留情。

Sam走出电梯后，右转，干掉附近所有的敌人，在一个走廊的尽头左手边的房间里找到Ingrid，交谈后，Ingrid开始为你带路，她会不断地打开你遇到的所有的眼球锁，在平行天桥处，敌人会向你和Ingrid射击，要迅速干掉他们，否则Ingrid一死，就是Mission Over。过了天桥，又是一个眼球锁保护的玻璃门，在Ingrid帮助下过去。前面是个电视直播大厅，不过正门无法走，绕到侧面，爬水管钻进通风管，到了大厅内部的后侧，Sadono正在演讲，从背后抓住他，然后用他做人质撤退，背后有两个眼球锁控制的门，只有用Sadono才能打开，接着就到了天台，接你的直升飞机已经到了，和Ingrid最后交谈后，就过关了（这一小关的确是这么短，如果玩家熟练的话，最快可以在5分钟内过关）。



终于来到了整个游戏的最后一关，难度也是相当的高，警报等级只有一级，所以玩家必须尽可能地使用潜入的技巧和充分利用手中的道具，做到兵不血刃地干掉敌人，而避免和敌人正面冲突。

本关的任务：

1.不被发现的秘密潜入机场

2.辨别出伪装成机场工作人员的恐怖分子并干掉他们

3.杀死Soth并且恢复ND133

Sam的出发点是在机场的停车场外面，翻过铁丝网之后贴着左边墙角的阴影来到停车场的门口，很快就有一辆大型货车开了进来，乘着司机和门卫唧歪的时候从货车的尾部溜进车厢，随着货车一起进入地下停车库之后，下车之后Sam发现有两名警卫在附近，一名带着狗在货车的右边穿过停车场在入口处巡逻，另一名在警卫室中会不时向货车方向张望。

由于Soth和他的手下事先打了疫苗，所以体温会比常人的体温要高，查看Note之后得知利用热能影像可以辨别出真正的恐怖分子，先将带狗的警卫利用口哨吸引过来，用Sticky Shocker将其解决。剩下的那名敌人是真正的恐怖分子，不用手下留情了。停车库的储物室里还有补血点和一些必要的道具。穿过警卫室之后是一间机场办公室，外间有一名清洁工，里间有密码锁的是一名机场工作人员，潜入或将他们吸引过来打晕都可以。之后从右手边的卫生间进去，爬上通风管道来到机场的货运行李处，下面有两人正在交谈，之后一人会去操纵传送带的开关，另外一人会在通风管道的下面巡逻，将两人麻醉之后在真正的恐怖分子头上记得补上一枪。进入到货运行李处的里面，最右边的货架是爬上二楼的一条安全的捷径，这里的敌人很多，楼上楼下一共有5名敌人，而且恐怖分子和普通保安混杂，所以一定不能惊动他们，否则一旦交火之后，警报等级立刻上升直接会导致任务失败，只能采用吸引过来之后各个击破的原则，这一段过去之后会看到左右两条运送行李的传送带，每条传送带都会经过工作人员的检查，所以贸然从传送带上穿过去只会被发现而导致任务失败，惟一的办法就是趁着传送带上运送大件行李的时候，躲在后面来骗过保安。过去之后又是一个检查点，这次再也没有大件的行李可以藏身了，怎么办呢，没关系检查点的窗口开了一条缝，等保安走到窗口附近的时候利用Sticky Shocker将其放倒就可以安全通过了，通过机场的货运行李处之后，便是真正潜入到机场内部了。

出门之后就是机场的登机通道，两名乘客正靠在椅子上休息，建议玩家利用左边载客通道中的柱子使用连续swat turn的技巧来到一扇密码门前，这时一名警卫巡逻到电脑前和门口出来的守卫说完话之后便会进入密码门，两种选择无论是跟踪其进门或是到电脑前查看密码都是轻而易举的事情。进门之后不要忘记把警卫干掉，这个绝对是货真价实的恐怖分子。再往前走就是机场工作人员的办公室，第一间办公室有一名工作人员和一名保安，第二间办公室有三名工作人员和一名保安，所以一定要特别小心一旦被发现，他们就会立刻奔向最近的警报开关拉响警报。在第一间办公室因为只有两人，工作人员正坐在桌前打电话，所以可以考虑优先将保安干掉。完成之后从门出去到走廊，这时玩家可以看到一名保安和一名工作人员从里屋出来靠在栏杆边上往下张望。如果想要潜入，可以从里屋绕过另两名正在打盹和喝咖啡的工作人员从他们背后过去，或者在走廊里将保安和工作人员吸引过来再放倒也是一个选择。在栏杆边上使用望远镜的热能仪往下看会发现，在楼下熙来攘往的乘客中，有三个人特别与众不同，那就是Soth和他的两名保镖，他已经行动了，必须抓紧时间。从自动扶梯下去之后有一个电梯间，左右各有一个摄像机，打灯，使用Camera Jammer或者Chaff Grenade都可以，启动电梯一路向上，中途电梯由于故障停住，打破顶盖爬上去之后顺着电缆一直向上爬，从另一部电梯的底部进去之后很快就来到最后的战场。Soth马上就要在通风口处安放病毒，最后的战斗一旦打响，将会进入一分钟倒计时，在激烈的枪战之后终于将Soth和他的保镖干掉，Sam终于又一次在关键时刻将危机化解，整个游戏的单人部分也到此完整结束。

■文/上海育碧独家供稿　编排/宇部







分裂细胞

GBA	厂商：UBISOFT	发售日：2004.3.24
	类型：ACT	价格：29.99美元	其他：——

■文/阿修罗 真·不败之神　编排/宇都

游戏系统

A键	跳跃
B键	近距离偷袭或击打，移动被击倒的敌人
L键	观察周围的情况
start	菜单
select	切换武器
R+B键	射击
↑	贴着墙或悬挂时通过某些特定的场景
↓	蹲下

游戏菜单

1.INVENTORY（物品栏）

VISION：当前所戴的眼镜。分为NORMAL（普通镜），NIGHT VISION（夜视）和THERMALS（热感应镜）3种。

WEAPON：当前所持的武器，分为ASSAULT RIFLE（一般的手枪），FLASH GRENADE（闪光流弹）。ABORT MISSION：放弃当前任务，退回任务选择界面。

2.MISSION OBJECTIVES（任务栏）

在物品栏L键可进入MISSION OBJECTIVES（任务栏），这里会列出本关需要完成任务的大体说明，已经完成的任务前面会有“X”显示。

STAGE 1

游戏的第一关不能开枪，经常利用L键来观察敌人的动向是很重要的，要在敌人转过身的时候攻击才是关键，能避开的敌人还是要尽量避开。

在路上的一个房间里有保险箱利用L和R键使齿轮的缺口对准木棒使其插入连续3次便可打开，打开后得到1个烟雾弹。

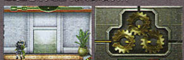


墙上红色的是报警器。一定要在敌人按下之前干掉敌人。

利用L键可以观察到监视器的视野，要刚好在监视器的盲点时通过。

利用方向键来敲击褐色的按扭，注意节奏就可以打开。

在这里击倒这人便可得到“红色卡片”，另外左边的白色箱子后面可以得到3发子弹。



不要急着将这个小兵干掉，将其挟持到蓝色的开关下，便能将门打开。

电脑只要将左边唯一的正确密码输入就行了，密码：0011

在最左面的房间里发现一个保险箱，和之前的齿轮



谜题原理一样，打开后得到2发子弹。

只要在规定时间里将文件的一头连接到另一头就行了。

在一个打开的窗户望出去时，打开菜单戴上热感眼镜，在房屋的左上角的房间里发现一个人影，对准按



B即可过第4阶段。

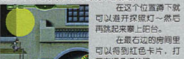
按住R键抬起枪，将监视器打坏。（游戏进行到现在的第一枪）

在里面的保险箱和以前齿轮的一样～打开后得到绿色卡片。

在一个柱子的下面按两次向下键便可以下去，下去的时候也要掌握时机，不要被发现了，下到底后就能顺利通过第一关了。

STAGE 2

第2关的一开始有探照灯，要利用廊柱和草丛来隐藏起来，然后了解探照灯的规律后前进。

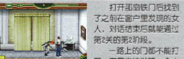


在这个位置蹲下就可以避开探照灯～然后再跳起来攀上阳台。

在最右边的房间里可以得到红色卡片，打开有红色灯的门。

在这里要利用L键观察敌人和监视器的情况，今后许多地方都要这样小心地过。

打坏监视器后，发现打开铁门需要黄色卡片，这下面惟一的房间里找到了个保险箱得到黄色卡片。



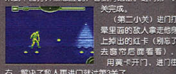
打开那扇铁门后找到了之前在窗户里发现的女人，对话结束后就能通过第2关的第2阶段。

一路上的门都不能打开，在最右边发现一个人和一台电脑～要慢慢的靠近，然后挟持后发生对话。电脑的密码：0101。在左面的房间找到一个保险箱，打开后得到绿色卡片。有了绿色卡片就能打开右边的门。往右走打坏监视器～一路爬水管就能避开监视器。



从阳台上往左跳，就能跳到下面的阳台从而避开了监视器。在最后的路上要注意敌人的位置，在找到这个人后就能通过第二关了。

STAGE 3



关仓内部，看着上方不亮的灯及时按下A就可以破坏了。

在此地换热感应镜可以看到地雷。要小心前进，先用枪打坏机枪前的灯，再贴着墙走到机枪后面进行破坏。进门往右来到下图打开热感应镜，看到有地雷。进门第一小关完成。

（第二小关）进门打晕里面的敌人拿走他身上掉出的红卡（别忘了去窗帘后面看看）。

用黄卡开门，进门往右，解决了敌人再进门就过第3关了。

—— STAGE 4 ——

前进到底（先不要上电梯）进门击倒敌人拿走红卡出门。

出门后左边铁衣柜有隐藏道具！接着进入第二层。

第二层解决右边计算机后此门就会开。

进门破坏右边计算机就可以往左了（最后的人留着开门）。



三楼往左（最后一人留着开门）。进门勒住敌人对话，然后破坏计算机。密码在左边框内！（第一行1001第二行是0010）。

用第一层拿的红卡开下门。

再进门勒住敌人对话，破坏计算机（第一行是0110第二行是1000）。拿完黄卡后回上一层开门。进门换上热感应镜，再进门勒住敌人问话，破坏计算机后门外红外线就会消失。

往右走碰到第一个敌人留着开门。进门后破坏计算机，第一小关结束。

（第二小关）干掉敌人拿走绿卡，破坏计算机出门往左。打开热感应镜。用绿卡开门，第二小关结束。

（第三小关）最后的敌人留着开门。右图的人勒住对完话第三小关结束。到那个女人处，第四关任务达成。



—— STAGE 5 ——

碰到第一个敌人勒住对话。爬上第二根管子破坏机枪。破坏此枪按照绿、黄、红的顺序。

进入这个地方往右（车和木板后面都有隐藏道具）。

进入入口勒住第一个敌人问话。木板和破布后有隐藏道具。往回走破坏机枪就可离开。

在破布和车后有隐藏道具。进入入口第一小关完成。

第二小关在破布和木板后面发现隐藏道具。

在车后有隐藏道具，进入阳台上的门就触发剧情，第二小关结束。车后有隐藏道具。破坏了上面的机枪进入此处拍照。看着房间内人物移动，当两人走到一起时按R放大画面，B拍照，不同地点拍到4张第五关任务达成。

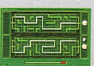


—— STAGE 6 ——

抓个敌人问话。然后按绿、黄、蓝、红的顺序破坏机枪。第一小关任务完成。进入第二小关跟着女士，途中碰见敌人，只要躲在墙角那个女士就会支开敌人。进入大门第二小关任务完成。换上热感应镜，可以看到地雷。进入第一扇门后在这里有隐藏道具。往左第一个木板后面还有隐藏道具。

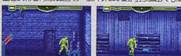
打开保险箱取走红卡往回走出门，第三扇门处，在门右方木板后面有隐藏道具。

用红卡开门。进门破坏计算机，就可以开门了，破坏计算机具体操作如图。



电梯出来破坏机枪，打开保险箱取走黄卡，出门后发现一台机枪，打掉头上两盏灯，贴着墙到机枪后面对其破坏。

往前抓敌人问话。用黄卡开门。进门换上热感应镜左边铁桶后有隐藏道具。破坏计算机进门到底进入电梯，



第二块木板后有隐藏道具。

过这首先打坏上面的灯，再贴着墙走进入门内。此地破坏计算机，打开保险箱取绿卡。

进入一个门后换热感应镜，看到红外线和隐藏地雷还有隐藏道具。

出门往左进门，破坏计算机红外线便消失，用绿卡开门进入换上热感应镜便看见隐藏道具和地雷。打开保险箱第三小关就结束了。

第四小关不能被窗内的敌人发现。从此处爬下，换上热感应镜便可见隐藏地雷。出去后发生情节。

跟着女士走到底，第四小关完成。继续跟着那个女人（图示处有隐藏道具），走到一半时接到任务在那个女士跑到右边木门前杀死她第五小关任务完成。

戴上热感应镜走到右边木门处第六关全任务达成。

—— STAGE 7 ——

第7关，游戏一开始在左面隐藏着子弹，走过去就可以得到，路上的房间里打开保险箱可以得到子弹。

没有指示灯的机枪根据“绿-黄-蓝-红”的顺序剪断，然后利用水管避开这个固定不动的监视器。

进门后，先破坏门上方的监视器，然后爬上水管避开机枪，破坏这个后，根据指示灯，前面还有一个机枪，值得注意的是阴影里也有个敌人要小心。

躲在阴影里击毁监视器，然后爬上梯子挟持这个喷火兵打开门，和这一个人发生对话后，打开电脑正确路线如图所示。第二阶段一开始右边的房间里有子弹，注意路上利用阴影来破坏监视器。



这里比较难，稍微越过一点就会被乱枪扫死，要在水管的左边一点跳起刚好攀上才能避开，这次的机枪没指示灯提示了打开的方式是“绿-黄-蓝-红”。



爬上电线杆上的一个房间里"小心的借助水管避开机枪后，打倒这人就能得到红色卡片。

在屏幕的最右边，顺着水管爬上去后就能利用红色卡片打开红色门锁的门。

千万不要眼里只有保险箱啊（笑）～爬过水管毁掉机枪再打开保险箱，先毁了机枪再打开保险箱得到黄色卡片，去打开标有黄色门锁的门吧，在黄色门里可以得到绿色卡片，进入绿色门后是一个迷你游戏…R键打开准星，B键开火，在规定时间内全灭后通过第3阶段，爆头一枪就可以，这个游戏有点类似《沉默狙击手》。

路上发现有扇门打不开，利用上面的水管避开机枪然后在一个房间的电脑里得到了这扇门的卡片，（只要根据电脑的指示按键就可以了，DDR？？）。

打开电脑就能完成第7关全部使命了，密码是0001，0010，0111。

—— STAGE 8 ——

第8关进入右方潜艇破坏左方的计算机。再向右下楼后抓个人来开密码。再下楼（记得换上热感应镜），碰到机枪要贴着墙过。

爬上楼梯抓个人问话。再破坏计算机，密码第1行是0100，第2行是1001，第3行是0111。往左行（记得戴热感应镜），过门后从上方的管子爬上即可。

过了红外线后破坏计算机，然后往后下楼梯继续前进。过门后又发现计算机破坏它（如图）。破坏

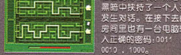


计算机第1小关完成。出潜艇第8关任务达成。

—— STAGE 9 ——

第9关的第1阶段最好打开热能镜，因为地上和墙上到处都是地雷，小心的通过吧。

第2阶段一开始在右面的房间打开电脑就能使这一楼层的灯全灭。然后在黑暗中挟持了一个人并发生对话。在接下去的房间里也有一台电脑输入正确的密码：0011，0010，1000。



打开门后路上又会遇上这个女人，一段谈话之后通过第2阶段第3阶段，这个女人会跟着主角一起行动，要保护她更不要误伤了她哦，一开始左面有3扇门，1和2是相通的进不进无所谓……进入第3扇门后，挟持第2个敌人，然后再用电脑玩会DDR。

途中的电脑密码是：0100，0110，1001，然后进入旁边的门后，那女人便会离开。

在水管上跳到机枪后面，然后按照指示灯破坏机枪，这里可以利用一个烟雾弹，然后挟持这个人。在过去点的房间里电脑的密码是：0010，0110，0110。

前面有的敌人需要挟持，然后进门，电脑的密码是：1000，0100，0001。然后在这里的两边不知道干什么后"敌人就蜂拥而来，通通炸飞后通过第3阶段。

这家伙就是最终BOSS了，一路上会不断地敲响警报器，快结束了来个扫荡吧，BOSS不能击毙，一定



要击晕他，然后就把这家伙拖到屏幕的最右边即可通关。个人感觉此关难度不大，不配做最终关。





影之心 II

PS2

厂商：ARUZE		发售日：2004.2.19
类型：RPG	价格：6800日元	其他：DVD×2

SHADOW HEARTS® II

■文/魔舞之妖刀
□编排/宇部

（接上期）

Stage 14 夏纳

二十世纪以来，许多的秘密社团被陆续发现，从耶稣会和玫瑰十字团派生出了许多亚流派，SG也是其中之一，最初，它本着人类平等的观念，讲求没有男女，贫富、阶级的差异观念。但是到后来，这个社团很快就被某些别有用心的人控制了，并做出了许多令人发指的举动，世界也被它搅乱了。

“啊，那不就成了恐怖主义了吗？”露西娅感到很吃惊。

“正是如此，以现在SG组织里的危险人物的数量来看，已经和恐怖主义社团没有区别了。”罗格给我们讲了很多有关的事情。

“那你为什么会被SG追杀？”卡莱说。

“问得好，他们想要的东西有三样。我的命、流亡者之书、还有……，算了，还是让你们实际看看吧。”罗格显得相当的无奈。

我们先陪罗格回到了他在威尔士的家里。

楼梯下边的书架子上有一个开关，打开后，屋子中间的机关门就打开了，到了下层，走进左边的门里，我就被眼前的景象惊呆了。

“这个是……．”

“看来这个就是他们想要的东西了。”卡莱明白得很。

“你们平常所见到的飞艇和这个完全不同，这个可是载有核动力引擎的。只要一点点重水，就可以行驶三千公里，具备飞艇的所有功能，而且还可以进行垂直起降。”

“真的是很了不起啊。”大家不约而同地发出了惊叹之声。

“对了，老爷子，SG他们也知道有这样的东西存在吗？”

“当然了，要不然他们为什么追杀我。”

飞艇被发动了起来。“我们去哪里？”露西娅问。

“当然是SG的老巢，他们首领所在的地方。就是俄罗斯的圣彼得堡。”

“好了，大家注意，出发！”

这个家伙在天上晃晃悠悠的，卡莱很担心，不过还好，一会儿就进入了平稳的飞行状态。

“他们的首领是个什么样的人呢？”乔其姆很感兴趣。

“他们的首领叫葛里高利–拉斯普京。是一个修道僧，将俄罗斯帝国的权利掌握在手里就是他的目标。”

Stage 15 圣彼得堡

圣彼得堡的一间宫殿里，葛里高利和他的情人正在谈话，手下人带来口信，提醒他不要忘了晚上皇后举办的舞会。

“非常遗憾，今天晚上教会有要事，舞会就不能出席了。告诉皇后，明天我一定会去见他。”

这时那个女人起来了，原来是变态女维罗尼卡。“自从你治好了皇太子的病以后，皇后对你是越来越信任了。”

“得到皇帝陛下的信任才是必须要努力的。”

“这样的苦日子不会太长了，对吗？”

“是啊，大俄罗斯新的主人来到的时间已经不远了。”

维罗尼卡鞠了一躬，正要出门。

“弑神者的出现只是时间问题，千万不要懈怠。还有，看好尼古拉斯与日本特使的谈话，要秘密的进行。走吧。”

尽管有些吃惊，但维罗尼卡还是答应了。

这时有一个小姑娘在门外偷听，见到维罗尼卡走出来，马上跑开了。

“我一定要找到他不来舞会的证据，交给父皇，让他知道拉斯普京的真正面目。对了，我先去找伊万，问问他。”

说罢，小姑娘就跑去找伊万了。在西边房间的尽头那间屋里。找到了伊万。然后在旁边的屋子里见到了皇后和皇太子。这才得知小姑娘原来是安娜斯塔莎公主。被母亲教训了一顿后，公主回到了自己的屋里，“今晚就是关键了，安娜斯塔莎！去街上，爱德加那里拿东西。为了晚上的任务，还是先好好休息一下吧。”

等到卫兵一走，公主就出来了，“就趁现在，比如赶紧去拿那个东西吧。”

一家表店里，公主坐在桌上，“爱德加还没有完成吗？”

“就快了，就快了，不要着急，公主。”一位胖胖的老人擦了一把脸上汗水。“那么着急拿到手干吗啊？”

“我是为了俄罗斯才需要的。”

“说得满好听的，皇后要是知道你在这里，会着急的。”

“没关系，母亲总是注意阿列克的事情，不会注意到我的。”

“说得也是啊，好了，终于完成了！”

“哇！太好了，谢谢，爱德加。”

“这没什么，你要答应我不用这些不可思议的蛋和照相机来搞恶作剧啊。”爱德加有点不放心。





“太好了。”公主十分高兴。

“还有一点，不要让大教僧葛里高利看见，好吗？”

“嗯。”虽然有点不解，但公主还是答应了。

正在公主要出门的时候，日本海军的加藤特佐走了进来，两个人打了个招呼。

原来加藤是来修手表的，两个人为战争的进行而感到担忧。

公主出了门，为有了这个好工具而高兴地不得了。“有了这个我就可以照相了，拉斯普京不是今晚去教会有要事吗？我就去看看，要是坏事儿的话，我就给他照下来当罪证”。

正往前走着，突然看见拉斯普京迎面走了过来，为了不让他看见，公主急忙钻进旁边的一条小巷，“看来他果然不是去教会有要事。”

追着追着忽见拉斯普京走下桥边的台阶，公主于是跟了上去，并躲在了箱子后边观察。

有一个男人显得毕恭毕敬地站在拉斯普京的面前。

“是否像原来一样的进行呢？”拉斯普京问道。

“是的，非常顺利。”男人小心地回答。“前线的战事呈现胶着状态，首都

的警备力量十分空虚。”

“看来不会再有庆祝凯旋祝贺会了。留给我们的机会只有一次，一定要抓住。”

因为离得很远，公主只是隐隐约约听到了凯旋祝贺会、机会几个字。

“真急人啊，哦，对了，要是使用这个的话……”

公主拿出照相机，对准了二人。机器发出“啪”的一声，结果惊动了二人。

“哦，公主啊，这么晚了，你在这里干什么？我知道你一心想要当转婆（一种类似占卜师的职业），但是往往好人都是活不长的。”

“在凯旋庆祝会上，你到底要干什么？”

“哦，原来你听见了啊。”拉斯普京露出不怀好意的笑。“非常遗憾，看来我们美丽的小公主就要告别她的人生了。跟你的家族一起。”

公主转身就跑，而灰衣人受了拉斯普京的命令，要杀掉公主，他一边招呼其他的同党，一边追了上来。

公主向着爱德加表店的方向跑去。在一个拐角处，看着后边的追兵没有杀到，正准备喘口气，但是刚一回头，就被突然出现在天上的一个怪物吓呆了。

刚刚到达圣彼得堡的我们正在走着，但是突然听见一个小姑娘的尖叫声，沿着声音的方向，我们冲了过去。

“真的吗？真是太好了，太好了。”爱德加知道了刚才发生的事情。

“你太夸张了，哪至于担心成那个样子？”公主还耍了一下小脾气。

“今天要不是碰上了这几位，还不知道……”



“我知道了，我正要感谢呢。”

谁知道这位小姐还真的是很有理想，居然都联系到保卫世界和平上了。赛佩特问她为什么会被追杀。可是小姑娘不想说。但是这又怎么会瞒得住精通魔法的赛佩特呢，因为这种怪物是由非常高级的黑暗魔法所创造出来的，也就是说这里有一个非常厉害的法师。

知道了我们也会使用魔法，公主以为我们和拉斯普京是一伙儿的，非常害怕。

“你知道拉斯普京？”赛佩特问到。

“当然了，就是因为他的缘故，人们都说父皇的政务变了。

“政务？难不成……。你是……。”

让大家都很吃惊的是这个小姑娘居然就是公主！

“那么，小姑娘，难道只有你一个人在打探拉斯普京吗？”只有赛佩特老人对这个本就是小姑娘的公主还是一个样子。

“你听到拉斯普京说到凯旋祝贺会了？那么这个凯旋祝贺会又是怎么一回事呢？”

“就是俄罗斯皇帝，尼古拉二世陛下，去往各地战线视察，现在就要回到圣彼得堡来而举行的祝贺大会。”

正好趁这个机会我们可以混进去，于是大家就分了一下工，扮演不同的角色。卡莱和赛佩特是家庭教师，乌尔和乔奇姆是随从，露西娅是占卜师，而布兰卡就是公主的新宠物了。这样一来，我们既可以保护公主，又可以堂而皇之地进入宫中了。于是大家就各符其实，扮演起了自己的新角色。

而在另一个地方，加藤特佐和尼古拉斯在一间密室里，正在研究着那本流亡者之书。

“嗯，好像是真的。”加藤对此做出了评价。

“当然是真的，跟你作交易能不讲点信用吗？”

“好，那么你说的要发生些事情，到底又是什么？”

“就是要日本作为我们的同盟国，被新皇帝作为条约而恪守。”

“如果只有口头承诺的话……。”

“请放心，我是外务大臣——石村贯太郎的全权代表。我说的话，就代表了帝国的意志。作为回报，我们会出让大连的使用特权，并共同成立通讯公司和航空公司。当然，所有的费用都是由我国来负责。还有，最迟到夏天，还可以稳定的提供粮食，以及最新的武器。”

“好吧，这样可以。”

“那么，拉斯普京主教准备什么时候下手呢？”

“实在是对不起，主教大人非常忙，而且身体也……”

“说得好，新皇帝的龙体，很重要啊。”

“还有，我国对谁是新皇帝并不太关心……。”临走，加藤说出了这么一句话。

终于进入了冬宫里面。当见到皇后的时候，没想到会受到那样的待遇，皇后好像有点看不起我们，说什么也不让我们在皇宫里继续留着。正在这时，拉斯普京走了进来。

“有什么关系呢，能救下公主看来也是上天的旨意，更何况公主在宫里也挺无聊的。我看就让他们留下来吧。”

慑于他的淫威，皇后也是没有办法。就让我们留了下来，带着皇太子走了。

“你果然还活着。”看来他并不打算掩饰自己做的事情。

这时我走到了他的面前，“你就是拉斯普京吧。”

“是的，如果我没猜错的话，你就是弑神者吧，当看到召唤兽的时候，马上就赶到了。”

正在这时，突然维罗尼卡出现在门口，我们大吃一惊，都做好了战斗的准备。

“难道你想在这个地方动武吗？”

“什么地方对我来说都是一样的。”我才不在乎在哪里跟敌人打上一架。

“没有这个必要，把美丽的宫殿沾满鲜血。我在北边的狮子宫，想来的话我随时奉陪。”拉斯普京说完和维罗尼卡一起走了。

拉斯普京走了，大家都在议论刚才的事，公主让我们去她的房间再作商议。

窗外传来了乐曲的声音，但是公主并不喜欢这些曲子，“每天晚上都是这样，大家都在干什么？这个国家还是灭亡了算了。民众的不满已经是近在眼前了。但是贵族们谁也看不见。反而只知道一直玩来逃避现实。”

“给一个大国掌舵当然是要顾及许多方面的，不是那么容易就能做到的。”赛佩特老人果然是见多识广。

“对啊，还是有很多人都抱有希望的。”乔奇姆和露西娅也说。

“可我还是感到不安，不知道什么时候，民众的怒火爆发出来。要是冲到冬宫来的话……”

那个家伙来到宫中，已经是好几年前的事情了，我的弟弟阿力克谢，出生后身体就非常虚弱，为此，母亲总是心如刀绞。突然有一天，一个自称是从西伯利亚来的拥有神的力量的传教士来到了这里。那就是……拉斯普京。他使用魔术治好了弟弟的病，从此，母亲就对他绝对的信任。从那天起，他也开始干涉政务，国家开始动摇了。我的父皇诚实而且很和蔼，他从来都是任命大臣去处理政务的。但是那家伙的政治只是收到了民众的反对和怒火。而且，对将这些准许了的皇帝也产生了不信任感，灾难就此而至。至于战争，我父皇已经几次放下面子，说要立刻结束它。但是在坚持了几次之后，也就因为人们的蛊惑而有始无终了。

“我要是个男孩子，就一定能帮上父皇了。现在的俄罗斯，像是已经患上了绝症，连身体也不能动了似的。”

“我母亲的故乡也是俄罗斯”我安慰小公主。

“真，真的吗？”

“啊，所以啊，你千万不要悲观啊。你要是看不见希望的话，大家就都会跟着悲观的。”

“嗯！”公主又充满了斗志。

突然，周围充满了一种粉红色的烟尘，整个屋子的气氛都不一样了。大家都变得晕乎乎的，连走路也不稳了，而皇后也左摇右晃地走了进来，嘴里一直叨念着皇太子的名字，并一把将过来搀扶她的公主推开。

“不要再过去了，这一定是维罗尼卡干的‘好事’。”露西娅看出了其中的门道。“要想恢复被催眠的整个王宫，就只有破除这个结界，或者打败制造结界的人这两种方法。”

“怎么样啊，我的这个舞会的助兴节目，现在皇太子就在我这里，要是不想让他永远睡下去的话，就来我这里。”原来是拉斯普京利用皇后的身体在跟我们说话。

“你等着，我们现在就过去。”

“那可就有意思了，我等着你，弑神者。”

说罢，拉斯普京离开了皇后的身体。

安排爱德加照顾好皇后，我们就准备去和那个所谓的教皇决战了。

来到二楼他的房间前，作了一番休整后，我们冲了进去。

没想到里边的不是拉斯普京本人，而是那个召唤飞魔攻击公主的火属暗杀者，经过一番苦战，终于将之打败，拿到了狮子宫的钥匙。拉斯普京和维罗尼卡都在里边，而皇太子也安静地睡在沙发上。

“喂！你到底想要什么？你主使SG的目的是什么？是掌握整个俄罗斯吗？”我问他。

“我非常崇拜拿破仑。”

“那这么说，你的目标是整个欧洲吗？”卡莱有点吃惊于他的野心。

“俄罗斯拥有世界上六分之一的财富，要是占有了它，也不是不可能的事。”

“你们有兴趣吗？让世界统一于我的颜色下，只要我动一动，整个世界就会颤抖。”

“如果都是像你一样有这种无聊想法的人，那会引起多少战争啊。”公主实在是忍不住了。

“被误解真的是很难过。政治改变一个国家是人民的愿望。这种事情你是不

会理解的。在我手上燃起革命之火只是个时间问题。而在这场战争中牺牲的只是一小部分人，对了，只要有皇帝一家的血就足够了。”

他提出跟我一对一的决斗，但是我无论怎样都无法碰到他的身体。但是当他念出咒语的时候，我的心脏却是像裂开了一样的疼。这让我想起了很多过去的片断。大家一个个冲上去，却又一个个被打回来。

拉斯普京施展魔法，催眠了公主，并让她杀死皇太子，正在这时，皇后冲了进来，正好看见了这一幕，而那个道貌岸然的拉斯普京居然诬陷我们是操纵公主的巫师，并叫来了卫队，没办法，我只好忍着剧痛将两个卫兵打倒，跟大家一起逃出了冬宫。

大家都很沮丧，而罗格建议我们离开俄罗斯，到高尔梅峡谷去。“我在你们出去的期间调查了关于SG社团的一些情况，并且一直在追踪它的核心首领。”

创立SG社团已经是距今几十年前的事情了，创始人是一个叫优维斯的修道士，当时的优维斯和几个志同道合的伙伴，一起进行布道和志愿活动，反对各国的殖民地政策，主张消除人和差别的意识。受到很多人的支持，但是被各个统治阶级所敌视。虽然受到危险分子的迫害，但是其活动并没有因此而停滞不前。但是渐渐步入正道的SG，什么时候改变了，还真是一个很奇怪的问题。去高尔梅峡谷找贤者优维斯确认一下。要是他的话，应该会知道拉斯普京力量的秘密吧。

Stage 16 高尔梅峡谷

刚刚到达高尔梅峡谷，结果就像歌里唱的那样，迎接我们的是猎枪啊。没想到那个探险家托马斯会在这里，“你们会不会也是来追杀优维斯的呢？”还好，有他在危机解除了。

经过介绍才知道，原来托马斯竟然是英国情报部门的人。在伊斯坦布尔得到消息，知道了优维斯的下落，于是派了劳伦斯先去了。

到了洞口，一个叫莎拉的女人竟然能感觉到我体内的恶魔的存在。没想到的是，她还是所罗门王的侍女。在她这里参加试练，可以得到很多装备。

走到里边，我们见到了真正的SG的教主。

“您就是SG的主教优维斯吗？”

“嗯。”

“我们是特地从俄罗斯来的，来向您请教SG和拉斯普京的事情。”

“……实际上那个混蛋和我之间，没有什么共同之处了，我们现在只是敌人。”

“主教你，知道SG，不，拉斯普京的阴谋吗？”赛佩特走上前去问道。

“盗取了一个没有价值的国家的故事。”

“才不是没有价值的国家呢，因为那是我的祖国。”





“那里是因为你的同伴才倒霉的。为什么说那是没有价值的？太过分了。”公主处于极度的愤慨中。

“说了不该说的话，真是对不起，还请你原谅，异国的公主殿下。”

“你看不见吗？”公主这才发现，教主已经失明了。

“嗯，只能感觉到特殊的光明，但是，比如现在，想看的时候，原本看不见的东西，都变得看见了。”说完，教主一指我。我感到很奇怪，看看周围没有别人，确实是我。

“从那位一踏进这里的一刻起，我就感觉到好像是熟悉的老朋友回来了。”

“朋友？”我更加不解了。

“被封在心中的破坏神的灵魂，让我感觉到了。”

“破坏神的……灵魂？”

“嗯，现在那股力量，被不祥的咒语封印了起来。”

“这些，你都知道吗？”

“命运这种东西，不过是些皮肉罢了。”

“就你知道这些东西啊。”

“不要着急，比起舍弃世俗，逃离这片土地的人来说，碰到像你们这样不顾危险来的人，真的是好久了。那么，我们来说说拉斯普京吧。”

“一切都是由那个时候开始的，我和朋友两个人，收了一个名叫拉斯普京的年轻的弟子。然而随着时间的推移，那个为了实现自己的野心而不断增强力量的拉斯普京终于显出了本来面目。感到了他的狂气的我们两个人一起挑战他，却败在了魔神邪恶的力量面前。从而被追杀，而拉斯普京却成了新的社团的首领。那个混蛋和魔神阿斯莫德乌斯签下了灵魂契约。那股力量变成了一道屏障，成为了身体的铠甲。”

“灵魂契约？”

“以自己的灵魂为代价，与神或者恶魔签下的契约。从而得到强大的特殊能力。”

“那种事情能办得到吗？”卡莱有点不太相信。

“可以，但必须是精通魔法，并拥有很强的意志的人。拉斯普京的这种能力都是从我这里学去的。”

“那么，拉斯普京已经得到了阿斯莫德乌斯了？”

“嗯，看来她已经准备追随阿斯莫德乌斯了。被魔性迷惑的心灵，被指引到破灭的未来世界了。在无意之间，就被恶魔慢慢地吞噬了自己的内心。”

“那么就没有能打倒拉斯普京的办法了吗？”

“只要是有了可以匹敌阿斯莫德乌斯的能力，就可以打破他的屏障。”

“那么到哪里可以找到这种力量？”

“就在这个人的心中。”教主又一次指向了我。

让主教用咒语把我和卡莱送进了我自己的心里，当卡莱看到那棵树里的我时，感到很吃惊，不过他还是很快和我在一起，不知为什么，只有中间的迷之门可以进了。进去之后，我又见到了珍妮，她说替我找到取胜的方法，就跑了。

进入黑暗神之门，没想到我的心口突然疼了起来，几乎到了难以忍受的地步。

走进了一间带镜子的房间，总觉得那镜子有什么地方不对劲，没想到镜子里的自己居然会攻击我们了。不过到底还是真实的我们厉害一些。阻碍者就是心的结界吧。（调查可完全恢复HP，MP）在镜中的出发点处拿到钥匙后，我们就可以去往镜中世界的天国了。当我们看到镜中的走出来的自己时，还真有点不敢相信那就是拥有水魔灵魂的自己。

因为关系到所有人的生死大计，所以这一战只能成功，不能失败。加油吧，乌尔！！

当我打败那个存在于自己心中的魔鬼时，我感到了无比的舒畅，此时再看镜中，已然不见了那个可怕的怪物，他已在我的心中了，只不过被埋藏的更深，不会再出来害人了。

人们总是以自相残杀为最大的快乐，凌驾于秩序之上的无限大的野心，还有如拉斯普京希望得到的那样的未来。当然你也不用灰心，能够打倒亚门的人，已经可以叫做超神了。你自己创造的未来是否就是一个好的未来这谁也说不定，但是我只希望可以少流血，不再有战争。只要你相信这一点。

尼古拉斯回去见到了拉斯普京，向他禀报了与加藤特佐的密谈内容，二人分析了当前的形式，认为美国参战也只是时间的问题了。而要夺取俄罗斯帝位的事情也要尽早了结。所以一切都必须按照计划一丝不落地进行下去。而且要准确。





得胜的我们在主教屋子边上的阳台上尽情欣赏着夕阳的最后一抹余辉。当看着峡谷中涌动的人潮时，我禁不住对未来又有了一丝隐隐的担忧。高尔梅峡谷、还有俄罗斯，要拯救和保护的人太多了，可是我到底有那个能力吗？真希望有幸福的日子，但是幸福又是什么呢？

正在这时，公主跑来找到我们，说是主教醒过来了。于是我和卡莱一起到了主教的床前，看样子主教的大限已经到了，而我又必须为了俄罗斯而战斗，必须放弃这里的人民。对我和主教来说都不是一件好事，好在主教可以理解。

“有些事情就是这样的，你不会做到很完美，只要对着自己的心说自己做的是对的就可以了，你还有很多路要走，很多事情要做。年轻人，对有毅力的人来说，是有改变世界的力量。人总有善恶，对此就算是有迷惑或畏惧，也不是可耻的事。”

“实在是对不起。”

“没有关系，你走吧，去俄罗斯，去拯救公主的未来，因为只有你了。”

“那我们约好了，我一定要将拉斯普京打败。我会回来，你要在这里等啊。”说完我头也没回地走了出去。

“真是不可思议，我和朋友的事业，全要一个年轻人来背负。请一定帮我传达。”说完这句话，主教就咽下了最后一口气。

“俄罗斯皇帝的马车已经驶进了圣彼得堡…………刚从前线回来的皇帝显然已经忘了十年前的星期日事件，而只是享受着人们现在对他的尊敬。在我看来，这就像是蜡烛燃尽时的最后一瞬的辉煌，悲哀的荣光。”加藤也在人群之中，只

不过他想的和我不一样而已。

沙皇为了女儿没有到来而大发雷霆。这时拉斯普京又进来大肆蛊惑，挑起事端。而此时的沙皇已经完全进入了拉斯普京的圈套之中。

刚来到桥边，就感觉心口处很疼，原来是珍妮在叫我。她知道亚门复活了，有点担心，因为其他的怪兽都听见了亚门的叫声。所以想提醒我注意那些魂魄。

走到桥下，公爵为我们带路。来到了一条隐秘的小门前，原来是通向皇宫的密道。看来公爵是个好人。

进入下水道，按照俄文字母的顺序，需要把念作[阿]的小门打开，打开里边的开关，因为我对语言实在是……所以每次都是小公主在帮忙。将下水道里的带字母的拉杆全部拉下来，就可以在离第一个存盘点不远的一具尸体上拿到……，然后将之在第二个存盘点处的墓碑上使用，就可打开离它不远的大铁门了。我们顺着台阶上来，发现已经是在冬宫里边了。而接我的人也早已久候多时了。我谢过了他之后，就走出了房门。

这个时候，欢迎凯旋的盛大宴会开始了。沙皇陛下在上边进行着慷慨激昂的演说，讲述他看到的俄国军队在一战中的巨大胜利，完全没有注意到已经有人悄悄拿出了锋利的匕首。就在大家翩翩起舞的时候，曾被我们打败过的暗杀者收到了拉斯普京的指示，偷偷地走到沙皇的面前，举起匕首。眼见着就要下毒手了，这时我猛地跳了下来，趁着他慌乱之际，一掌将其击倒在地。就在大家惊魂未定之时，小公主拿着相册来到了沙皇面前，一方面是向父亲行礼，另一方面，这本相册就是存有拉斯普京罪证的证据。眼看着事情已经败露了，拉斯普京也就不再装模作样了，他拔出匕首，架在了皇后的脖子上，以此威胁皇帝。而关键时刻维罗尼卡扔出闪光弹，将拉斯普京这个坏蛋又一次救走了。我们决不能让他再逃走了。顺着人们提供的信息，我们一路追到了中庭。



但是左顾右盼都没有他们的身影。“在那里！”我顺着卡莱手指的方向看去，只见一艘巨大的飞艇一边扔着炸弹，一边向冬宫飞来。而拉斯普京正在沿着旋转楼梯向楼顶飞奔。在打败了几拨替他挡驾，也就是送死的小怪物后。我们终于和他在楼顶见面了。

“维罗尼卡，你先挡住他们，我先行返回圣域。”

“是的，葛里高利大人。”

“躲开，维罗尼卡。”我实在不想跟这个小喽罗多费口舌。

“就让我用从拉斯普京大人那里得到的力量送你们下地狱吧！”看来维罗尼卡是执迷不悟了。还是我亲手把你送进地狱吧。

当维罗尼卡倒下的那一刻起，我从拉斯普京的眼睛里看到了意思惊异，但是更多的，我想应当是绝望，因为他已经看到了我越来越大的力量。拉斯普京仰身倒了下去，我以为他会选择死呢，没想到不一会儿就见他站在飞艇的舰桥上，渐渐的远离了我们，这是我绝对不能允许的，我要追上他，打败他，……亲手杀了他。当亚门的力量在我体内觉醒的时候，我就知道我一定能做到。该死的拉斯普京，让你看看我的力量吧！

飞艇在大战之后变成了残破的铁片，四散于空中，当烟尘消散之时，我仍然翱翔于天空。

只是没有想到，拉斯普京居然会那么顽强，被我打碎了结界的防护罩之后，仍然有力量逃回他自己的神殿中，并且将最终的力量展现出来，看来最终的战斗并不能很简单的就可以得到解决。

我们先回到冬宫，作一番休整之后，在起身去往拉斯普京的神殿，给他最后一击。

我们从冬宫出来，向着拉斯普京的老巢前进，这次一定要将他抓住，也可以叫做绳之以法吧，因为他也是俄罗斯国家的敌人。

（在一楼大厅的存盘点旁边，有一个商人可以以极低的价格卖给我东西，因为它可以打到6折，而且商品种类也是极大丰富，完了以后，我们得到了一张高尔惠卡片，当攒到A级的时候就可以得到最大半价和卖东西多加25%价钱的优惠。好爽啊。可惜他给我的转轮盘时间也越来越少了，看来我得多加练习才行。）

此时，拉斯普京在他的老巢里正在修养，尼古拉斯进来报告维罗尼卡的死讯，并询问今后的打算。以后怎么办。

“我要让我手下的恶魔全部出动，从这个国家开始，将全欧洲变成一片焦土。”拉斯普京恶狠狠地说。“之后是亚洲，最后是美洲，所有的。”

“这和主人的愿望不是有些出入吗？”尼古拉斯觉得这个主意坏透了。

“哼哼哼，全部又有什么关系，没有必要着急。一百年也好，两百年也好，时间会变得越来越不重要。怎么了？站在那里，还是说你的复仇剧也结束了？你想的是什么，我全都知道。”

“自从小时候死了母亲，我就一直在主人身边，您对我的恩情，我是不会忘的。”

“说得真让人感动，不过你放心，我现在还需要你的力量，所以我不得不喜欢你。”

原来这两人也是同床异梦啊，一个想着要统治世界，甚至放弃了自己作为人的权利，而另一个也是心怀鬼胎，一心想要给母亲报仇，并且继承他应该得到的俄罗斯沙皇的王位，（难道他是俄国的王子吗？）最后两人终于到了无法挽回的地步。

“我看出来了，你是打不赢乌尔的。”尼古拉斯说出了自己的看法。

“为什么？你是怎么想的？”拉斯普京问道。

“那个男人是人类，作为人类能收服亚门的灵魂，而且拥有强大的意志力，这就是战胜恶魔的力量。可是你就没有，你空有一个恶魔的灵魂。”尼古拉斯把拉斯普京说的一文不值。

“那么你呢？你又凭什么打倒他？”看来他对尼古拉斯颇有看不起的意思。

这是只见尼古拉斯的身上燃起了红色的光焰，一切都明白了。拉斯普京无力地坐在位子上，嘴里叨叨念念的。绝望的表情写满了整个脸庞，“没想到啊，我的一切都失去了……连他在内。”而尼古拉斯则头也不回地走了。

Stage 17 拉斯普京神殿

来到了拉斯普京的神殿，可以明显地感觉到一种压抑的气氛。但是居然被公主看作是孩童时代看过的书里的偶像神殿。实在是不能理解啊。不知道贵族的子弟们平时都在读一些什么书。

路上净是一些小怪物的卵，我们一路走，一路将这些卵慢慢地清除掉了，省得以后留下麻烦。在进入第二层之前，我碰到了两兄弟，看来又是进补的时候啦。在关掉了六七个开关之后，我们终于开了黄色的大门，进到里面一看，有个像心脏似的东西，打败了守护它的四个小玩意儿之后，心脏似的东西终于停止了运动，我们绕过它，径直走进了后边的门里。

变身之后的拉斯普京感觉上异常强大，但是因为我有可以对抗的亚门的支持，那么打倒他自然是情理中的事了。

“怎么会，不敢相信，难道真的是被人的强大意志打败的？”

“阿尔伯特，比你强大百倍呢。”

“哼，哼，阿尔伯特吗？本来亚德利吉就是为了打败它而生的，拥有亚德利吉的那种恐怖你知道吗？他不是要取你的性命，是要夺取人的思想、意志、记忆、杀灭心的道具。正如尼古拉斯说的，你最强大的武器便是你的意志，但是，随着时间的流逝，你的心就会全部丧失，渐渐的消去。变成仅仅是活着，自己却不再是自己的人。人格和尊严都被夺走，成为行尸走肉。嘿嘿，你想到过会变成比死更让人恐惧的事情吗？”

“有没有解决的办法？”卡莱迫不及待地问道。

“没有。”

“你说谎！”

“是真的，所以对阿尔伯特来说这就是最后的王牌了。”

“我是不会变的。”尽管心里有些发虚，但是我不会认输。

“没有用，这样想本身就已经丧失了意志。最后再告诉你一件事。”

“什么事？”

“尼古拉斯已经投靠了梵蒂冈。”

“梵蒂冈？！”

“是赎罪之塔。他正在被封闭的塔里，释放那些怨灵。去吧，去和尼古拉斯战斗。但是，你们最好知道这场战斗是没有意义的。嘿……嘿……”就这样，恶贯满盈的拉斯普京带着他那没完成的毁灭大地的愿望离开了这个世界。实属罪有应得。

随着拉斯普京的死去，他的神殿也土崩瓦解了。

“还没有最后结束呢。”我暗暗的发誓！

在神殿倒塌前，我们乘坐飞艇飞也似的逃走了。

尼古拉斯似乎感到了老主人的离去，“被打败了吗？”

“乌尔，你来呀！我正等着你呢！”尼古拉斯攥紧了拳头，向着我们的方向示威着。

在我的心里，珍妮提醒我，要打败咒语是谁也不能帮忙的。但是我毫不在意，他不会打败我的，杀我的心，谁也做不到！虽然说了没有解决的方法，但是我依然很乐观，会让珍妮放心的。

（未完待续）

最近很多读者朋友对XBOX的DIY表现出了浓厚的兴趣，小编我这期先为大家献上一篇XBOX与PC的连接文章，算是入门教程。如果各位有兴趣的话，以后还会有更精彩的文章奉上。

XBOX与PC联机指南

作者：枫!!!!!!!

注：文中提及的所有软件均可在VGST.com视讯游戏基地的下载中心下载。

一、前言

XBOX是微软（Microsoft）公司出品的家用游戏系统，因其优异的硬件性能而逐步得到广大消费者的青睐。XBOX硬件采用Pentium Ⅲ处理器，NVidia GForce专用显卡，内置8G容量的硬盘；操作系统为微软Windows XP for XBOX专用版本。整个架构与PC非常接近。因此，众多从PC平台改编而来的非授权软件大量出现，例如多媒体播放器，可以浏览图片、观赏视频，在电视上观赏RM动画的效果可比电脑上震撼多了；还有多种游戏机的模拟器，直接在家中用电视体验原版街机的感觉，等等。为了便于执行这些程序，我们一般将它们拷贝到XBOX的硬盘里。那么，如何将这些程序从电脑搬到XBOX里呢？今天我们就来学习一下利用EvolutionX（以下简称EVOX）这个XBOX软件来实现PC与XBOX联机拷贝的方法。

EVOX是非官方的XBOX辅助操作系统软件。运行这个软件后，通过一系列正确设置，可以使XBOX与PC直接联机，便于对XBOX硬盘进行管理，将各种程序（包括游戏）拷贝到硬盘里，以及调用硬盘里的程序运行等功能。目前最新版的EVOX为1.8.3935版本。各个版本的特点和功能我们会在今后向大家介绍。



上图是EvolutionX主界面。这张是VGST.com制作的中文版界面，可以显示当前时间、硬盘容量、光驱内的碟片性质，以及联机时的IP地址等信息。

由于EVOX是非官方软件，所以普通的XBOX是不能识别和运行的，你需要为XBOX加装一块改机芯片，使它能够读取这些非官方授权软件。这里我们要重申一下，盗版是违法行为，请大家自觉使用正版软件，我们不支持为了玩盗版游戏而加装改机芯片的做法。

下面为大家详细介绍安装和设置方法，最终目的是让大家使XBOX与PC连接起来。连接的设置方法有很多种，以下介绍的只是其中一种。但是只要按照下面的介绍操作，大家一定可以使XBOX与PC成功连接。

一旦连接成功，就可以将预先设置好的EVOX从PC传输到XBOX的C：盘内，今后EVOX就会从XBOX硬盘启动，而不再需要光盘引导。将EVOX放到XBOX硬盘，作为默认启动程序时，需要对一系列内容进行设置和更改，在后面的文章中会有详细介绍。

二、准备

开始之前，你需要先制作一张EVOX启动盘。先在VGST.com下载中心下载压缩包：3752.ISO（这个软件我们已经设置好了，大家最好下载一下）。

下载后解压缩，得到一个"Evolution X 1.8.3752.iso"文件。这个ISO文件是我们已经为大家设置好的EVOX文件，可以直接用于制作启动盘和联机。由于启动盘一般仅用于第一次联机时引导用，因此我们选用了比较稳定的EVOX1.8.3752版本。制作启动盘，就是使用光盘刻录软件将这个"Evolution X 1.8.3752.iso"刻录成一张光盘。这里我们推荐使用Ahead Nero Burning Rom刻录程序。

在挑选刻录用光盘时需要注意，一般选用的刻录盘分为CD-R和CD-RW两大类。受条件所限，大部分玩家无法使用DVD-R或DVD-RW，因此在这里不作介绍。CD-R是不可反复擦写的刻录CD。电脑市场上的散装盘一般在1元-5元之间；CD-RW是可反复擦写刻录CD。电脑市场上的散装盘一般在5-15元之间。好一点的要20元左右。

XBOX主机分为1.0、1.1、1.2、1.3、1.4和1.5版。目前市面上的日版机几乎都是1.0版，而港版机几乎都是1.1-1.5版。1.0版的XBOX多数使用Philips的光驱，对CD-R及CD-RW的识别能力都比较差，因此可选择的刻录碟种类相对较少；后期出现的1.1-1.5版的XBOX大部分改用Sumsung的光驱，识别CD-R的能力有所加强，刻录碟的选择相对容易一些（有条件的朋友可以使用DVD-R刻录，读出的几率会大大增加）。以下是两种版本主机适用碟片的总结：

1.0版的选碟原则：1.碟片质量要好；2.经验表明，适用的CDRW比CDR容易找。即使如此，也很难保证每张盘都能一次读出。因此，可以选用一些质量较好的浅色CDR或CDRW，并在读取时多尝试几次。以下是几种可读光盘举例（读取率即读出次数/尝试读取次数）：

1.数码多CDR 80min 730MB 32X 浅蓝盘面 2-2.5元，约1/2-1/5的读取率；

2.数码多CDR 80min 730MB 32X 浅绿盘面 2-2.5元，约1/4-1/8的读取率；

3.LEDOEN CDRW 80min 700MB 8X 银灰色盘面 10-15元，约1/2-1/3的读取率；

4.明基BENQ CDRW 80min 700MB 4X 蓝色盘面 10-15元，约2/3-1/2的读取率；

5.Kodak CDRW 74min 650MB 4X 银灰色盘面 10-15元，约2/3-1/2的读取率。

根据玩家反映，使用CDRW之前，可以尝试先FORMAT一下，有时可提高读取率。

1.1版的碟片选择相对容易一些，只要选择质量好的CDR就可以了，最好不要用CDRW，价格贵而且不好读。推荐使用黑色CDR盘。

1.eMARK CDR 80min 700MB 40X 黑色盘面 2.5-3元，100%读取；

2.数码多CDR 80min 730MB 32X 浅绿盘面 2-2.5元，约4/5的读取率。

以上各种碟的读取率仅供参考，不包括碟片质量问题造成的偏差。



图1

三、刻录

下面我们进行刻录工作。打开Ahead Nero Burning Rom程序，如果弹出刻录对话框，请将其关闭，进入Nero－Burning Rom窗口。选择"File－Burn Image"；（图1）

这时会弹出刻录内容选择窗口，选择已经下载并解压缩好的"evolutionx1.8.3752.iso"（图2）

图2

这时会弹出刻录属性对话框，请按照下图中的属性选项进行选择，选中"Write"及"Finalize CD"，并用4x速度刻录，Disc-At-Once。然后点击右上角的"Write"即进行刻录。刻录完毕后取出碟片，一张EVOX启动盘就制作完成了。启动盘做好后先放在一边，待联机时使用。（图3）

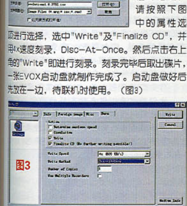


图3

四、PC网络设置

XBox与PC联机，需要以下硬件：

1.采用WIN98或WIN2000/XP操作系统，并装有10M /100M自适应网卡的PC一台；

2.双机对联的专用网线一条。（约5元）。

这些材料均可在电脑市场买到。注意买网线时要特别说明是双机对联的双绞线（俗称反线），不是连接INTERNET的正线。

在联机之前，还需要对网卡的TCP/IP属性进行设置，才能使PC与XBOX成功连接。根据操作系统的不同，设置方法略有不同。请按照您的操作系统选看以下说明。（注意：改动任何数据前，请先牢记原始数据，以免带来不必要的损失。）

◆ 1.WIN98的设置：

点击"开始－设置－控制面板"，以打开"控制面板"，（如图4）



图4

双击"网络"图标，打开"网络"对话框，选中网卡的TCP/IP协议，（"->"后面的文字是网卡的品牌及型号）（如图5）

图5

点击"属性"按钮，打开"TCP/IP属性"对话框。在"IP地址"一栏里按照下图所示输入相应数字：IP地址为：192.168.0.1；子网掩码为255.255.255.0（自动生成）。（图6）

图6

然后在"网关"一栏里按照下图所示输入相应数字，网关为：192.168.0.1，并按"添加"按钮。（图7）

图7

如果您的网卡曾经用来与INTERNET连接，那么您可能要对"DNS配置"进行修改，将"DNS配置"改为禁用。改动前请牢记原始数据。

修改好后，按"确定"按钮，系统会重新启动以使之生效。

◆ 2.WIN2000/XP的设置：

打开控制面板，点击"网络连接"（或"网络和拨号连接"），打开"网络连接"窗口，（如图8）



图8

用鼠标右键点击网卡的"本地连接"图标，在出现的下拉菜单里选择"属性"，以打开"属性"对话框，选中网卡的TCP/IP协议（上面窗口"连接时使用："内的文字是网卡的品牌及型号）。（如图9）

图9

点击"属性"按钮，打开"TCP/IP属性"对话框。选中"使用下面的IP地址"，并按照下图所示输入相应数字：IP地址为：192.168.0.1；子网掩码为255.255.255.0(自动生成)；默认网关为：192.168.0.1；DNS服务器地址为空。（图10）

图10

修改好后，按"确定"按钮，系统会重新启动以使之生效。

至此，网卡的TCP/IP属性已经设置完毕。

五、联机

要将PC硬盘里的软件、文档等与XBOX硬盘里的文档互传，需要使用FTP软件。最常用的软件是FlashFXP。

下载后按照提示进行安装、注册等工作。

在XBOX关机时，将双机互连网线的一端插入XBOX背面的网卡接口，另一端插入PC的网卡接口。然后先启动PC，然后再启动XBOX，在XBOX光驱内放入EVOX启动盘。如果以上操作均无误，您将会在EVOX的"IP位址"一栏看到XBOX的IP地址：192.168.0.3，并且可以看到PC网卡的绿色指示灯亮起，表示连接已成功。

此时打开FlashFXP程序，如果弹出对话框，请关闭。点击上面的"站点"，选择"站点管理器"，打开"站点管理器"窗口，点击左下角的"新建站点"，然后按照下图中的内容填好：站点名称：XBOX（或者别的你喜欢的名字）；IP地址：192.168.0.3；端口：21（默认）；用户名称：xbox；密码：xbox。其它图中没有的内容均默认。（图11）

图11

填好后点击"连接"（会问你是否保存，选"是"），成功连接后，你应该可以在母窗口里看到xbox的各个硬盘分区了。（图12）



图12

用过FTP的朋友一定会用FLashFXP，其使用方法与WINDOWS资源管理器很相似。如果你想从PC向XBOX某个目录里传送文档，只需要先在右面的窗口（xbox）进入目标目录，然后在左面的窗口（PC）右键选中需要传送的文档，然后在弹出菜单里选择"传输"，资料就可以传送到指定目录里了，反之从xbox到PC亦然。

至此，XBOX与PC联机图文详细解说就全部完成了。我们现在可以试着将文件从PC拷贝进XBOX了。如果你想试一下的话，建议先把XBOX整个C盘的文件传输到PC做个备份。

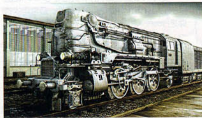
责编/龙哥

3DCG的制作过程（一）

■文/朱峰

缘起,梦开始的地方

各位读者朋友们好,相信大家都是游戏迷吧？无论你是深度玩家还是轻度用户,应该都会被游戏中那些漂亮的游戏角色以及美丽的世界舞台吸引过吧？那些通过3DCG技术实现的一个又一个的美丽画面曾经感动过无数人的心——当然，我也是其中一员。



记得最开始是在中央电视台看到了外国研究出了一种新的图像技术:三维技术，并且有一些立体的图像展示出来,尽管都是一些非常简单的圆形方形和线框,但当时看到的时候感觉非常有趣,对三维世界有了一个最初的了解。尤其是当时好像还有一段三维制作的女机器人拿起一杯饮料的动画,看到这种技术竟然能用电脑生成一个人物,感觉他们真是相当了不起啊!此后过了两个月左右,一天朋友说新进了一台游戏机非常棒，我一进游戏厅,立刻被游戏的画面惊呆了:那是电影吗?好像不是。离近一看,里面的人物竟然是由人操纵的!后来知道那就是鼎鼎大名的“铁拳”,游戏中的每一个动作都是那么的帅气，人物每赢一场还能摆出漂亮的姿势,真是厉害啊！这才知道3D技术已经被实际运用到游戏之中,竟然还是这么的漂亮!



没过多久画面更加真实的生化危机出现了。这又是一次震撼：里面有如此真实的场景，刚开始看到时还以为是照片呢。操纵主角在如此真实的场景中冒险真是很令人激动!从那时开始对3D世界越来越好奇,希望有一天能够用这些3D技术制作出属于自己的东西。那时的我一面继续玩着好游戏,一面画着漫画，并一直以其作为自己未来的梦想。一直有游戏漫画的梦想在自己的心中,生活才不会过得茫然。后来终于接触到了3D软件，并一步步地了解到了真正的CG制作技术和过程；一步步地尝试各种效果,并不断地做着自己的游戏动画；不断地突破一个又一个难点，走了很多的弯路,现在终于对3D技术有了一个比较全面的了解。

其实3DCG技术包括了很多图形图像的技术，现在的3DCG技术已经广泛地运用到了电影游戏动画中。在这里,我希望把自己所掌握的经验和技术与大家一起分享,希望大家能够了解到这些技术，同时也是对自己的一个总结。如果将来有人想要从事这一行业,那么本文将对你有很大的帮助，相信很多玩家都会对这些技术感兴趣的。

实现梦想的工具



3DCG行业是人们利用电脑对图形图像艺术的一个探索。它给了艺术家一个广阔的创作空间，可以完成以前很多不能完成的效果，人们已经用这些新的技术完成了一个又一个令人惊叹的动画。那么,3DCG技术到底是用来作什么的呢？首先我将带大家了解3DCG技术的功用：

如今的3DCG技术发展已经相当成熟了,并且很多新研究出的技术随着软件的更新换代,被集成到新的软件版本里,几乎每一次软件的更新都是一个飞跃,可以实现你以前很难实现的效果。

在3D世界里几乎一切都可以创造,只要你能够想到,就可以在3D世界里把它创造出来。你可以在3D世界中模拟各种现实世界中的现象：可以制作火水等自然现象,制作还可以加入重力、风等等：可以让3D中的物体像现实中的一样,拥有自然的属性,比如弹性、重量、粗糙程度



等等。还可以模拟像绳子、布料等等很难创造的物体：在3D的世界里,你可以制作自己的角色人物,给他们装入骨架,让他们动起来，做各种各样的动作，可以给他们制作各种衣服、饰品,并让它们自然地随角色而动：可以做出各种表情,让你的角色说话：可以制作多个角色,让他们互相说话：甚至可以用自己创造的角色制作3D电影!

在3D世界中你可以操纵光源,在任何地方加入灯光,让其投射阴影,创建各种摄像机以方便从各个角度进行观看。你也可以给物体加入各种材质,使其和现实中的物体一样,可以是光滑透明的玻璃,或者是反射物体的镜子,可以是光滑的塑料,也可以是粗糙的岩石。你可以在3D中制造几乎是世界中的各种材质!

如今的渲染技术已经发展得相当成熟了，你可以模拟全局的光照,每一束光照都可以进行镜面反射或漫反射,模拟出真实的光照效果,甚至是比真实更加夸张：你可以在3D中任意的创造摄像机,从任何角度进行观看。

在3D中制作的模型可以拥有各种的属性,可以把它们导入游戏平台,在游戏里设计你自己的角色让其在自己创造的世界冒险,可以是对战,也可以是RPG式的对话。总之,3D世界是个无穷的世界,用你的双手来创造自己的世界吧!



在下期的杂志上将为大家详细介绍作为一个CG制作人应该了解的3D世界的基本构造、组成和原理。希望有兴趣的朋友继续支持啊!

■编者按:3D的魅力相信不用我多说大家都能够切身体会得到吧？最近PS2上的AVG超大作“鬼武者3”的片头CG更是强得一塌糊涂！不知大家是否有想过要制作出属于我们自己的精美CG动画呢?本文作者正在为着这个梦想而奋斗，也希望有志于这方面的读者朋友们能从中有所收获。大家对本次讲座有什么好的建议或看法欢迎来信与龙哥我交流。

XPLODER使用的RAW码是未被加密过的密码，所有其它格式的密码都是在这个基础上转换而得到的。官方网站发布的金手指一般就是统一采用RAW码，这样便于将来发现问题。

XploderV4——PS2金手指制作工具及应用

最近因为对金手指产生了兴趣，开始把"尘封"已久的PS2请了出来。如果在游戏中因为无意义的升级而花掉大量的时间是很耽误事情的，金手指这个时候就是最得力的伙伴了。

准备工作

目前大家使用的金手指无外乎两种：一种是和金手指盘一起带一块金手指卡用来存储金手指码的；另一种就是通过PS2记忆卡来存储金手指码。前者目前以AR系列为代表，这一类的金手指都是在RAW码的基础上对应自己的产品转换而来的，而这个RAW码就是原始码。这次为大家介绍的就是制作使用RAW码的金手指盘——XploderV4Propart。XploderV4属于后者——即只要占用记忆卡的一点空间即可和其他金手指有一样的效果，并且还有其他的功能。

这个Xploderv的官方网站是www.xploder.net，大家可以通过官方网站查到最新的产品。首先需要下载光盘镜像文件，下载的地址页面是http://www.yxjzy.com/showsoft.asp?soft_id=186，文件大小是31M。不过这个压缩包中有十几个压缩包文件，大家要放到一个文件夹内解任何一个文件即可，解完压缩的两个文件放到一个文件夹中待用。（图1）之后用烧录器烧录到光盘中即可（这里建议您使用质量好一点的光盘，因为金手指盘是个常用工具，质量残次的光盘很容易坏）。



图1

使用实战解说

图2

使用前先确认自己的PS2记忆卡拥有2M左右的空间，然后启动PS2，像玩游戏一样放入金手指盘，启动后出现画面（图片2）。从5国语言中选择一个后（还是老实选英语吧），因为西方人的习惯，以后都是按X为确定，然后稍等片刻就会进入图片3的主界面：



图3

一共5个主要选项，第一个"Start Game"应该就不用多说了，就是运行游戏。接着是"Select Game"，在这里输入和选择我们需要的金手指码，也就是RAW码，光盘中已经附带了超过300款的游戏金手指码，很多游戏大家都可以从里面直接选择使用。在这里的按键方法如下：

SELECT——1下转换视角，2下显示帮助
START——返回主菜单
L3——按住后转动任意调整视角
R1、L1——选择游戏中上下跳进
R2、L2——顶端和底端跳进
右键——进入选择金手指码，可以在里面选择使用的代码和添加新的代码，选择上使用的代码后该代码会不断的闪烁。
○——创建新的游戏、创建新的代码和增加代码，同时也是退出
△——删除，只能对自己增加的部分删除
□——编辑

创建新游戏以后，按右键进入该游戏金手指码区，如果没有代码选择○添加，需要先输入一个名字，确认。第一个码一般是"必须"码，我们起名"M"（图片4），在"M"上继续按右键进入，再次按○后，就会进入输入代码的页面了（图片5），大家按照查到的代码输入即可（需要是RAW的必须码）。我们要测试的游戏是《007得与失》，必须码是90400BF4 0C0EF18C和903F7324 0C0FDBBE两组（输入的时候注意字母只有A-F）。输入完第一组以后按○会进入第二组的输入中。两组输入好以后左键退出，然后再创建一个新的页码，比如这里输入"HP"，然后把HP不减的码D02646CA 0000460C、202646C8 00000000、D027AEC2 0000460C、2024B3D8 00000000分别输入，一共4组，输入到这个HP页面里。输入完以后选择使用的代码，按暂停，程序会自动把代码添加到记忆卡中，之后选择Start Game自动弹出光盘，把光盘换成游戏盘以后，按PS2进仓键（注意是进仓，不是重起）。之后按X确认就可以进入游戏了。在游戏中大家可以从图片6看见，任凭身边众多敌人围攻，就是连1点HP也不掉，平时这个时候不出5秒就会被乱枪射死。

图4

图5



图6

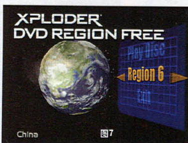


图7

接着看DVD Region Free（图片7）。这个是为了看DVD准备的，是不是遇到过有的区码的盘不能读啊，这时候这个功能就派上用场了，选择好光盘的区码，选择的时候在地球仪中会出现地域和所对应区域的名称。选好以后按第一个PLAY DISC放进你的DVD光盘就可以了，和玩游戏操作一样。

Game Accelerator，在这里光标会停留在VIDEO：Default上面，左右切换，选择到NTSC上时运行游戏，就会强制游戏以60Hz NTSC的显示模式运行。当然不一定所有游戏都适用。

Memory Manager Game Saves，最后一个是记忆管理，当然要使用的话光盘中必须有游戏存档才可以。不然是无法使用的。

常见问题解答

①工具使用不能。遇到这种情况首先要看是否是盘的问题还是其他问题，如果是盘的问题PS2应该没有画面显示的，这时候就要看是否是自己盘刻时出了问题，不过这种事情很少遇到；金手指画面能进入，输入好金手指后在选择放游戏后光驱不弹出来，或者放入游戏确定后不读盘，这时候就是您的PS2问题，有些早期的芯片对金手指不是很友好，和我的机器一样。

②游戏里面金手指不管用。这方面有可能是您输入的时候出了差错，请对照一下看是否有误，再有就是在选金手指码的时候是否是选的Xploderv专用RAW码，因为不同的金手指码不会通用，所以一定要看清楚。

③输入金手指码以后保存失败。这个原因是您的记忆卡容量问题，一般情况下Xploderv占用的空间在2M以内，但是随着游戏的不断增加容量也会增加，可以考虑把不需要的删除以后再次保存，或者通过操作记忆卡直接删除全部的输入码。

相信大家对这个金手指工具从制作到使用都了解了，其实也不是很难，另外还有其他的一些金手指的使用，回头再给大家介绍一些其他的金手指，和把自己已购金手指升级到最新版本的方法。

文：gokumine
责编/龙哥

神奇的大眼睛



阿天愿意对"监视功能"稍加解释，以满足广大读者的需求，同时希望大家密切关注圣嘉专业版SP影音收发器的强力功能:)。

敬告一

普及版器材仅199元。因为各种条件所限，一时无法搞定电视机但却同时拥有GBASP和任意一台电视游戏机的朋友，大家可以考虑一下此物的现实意义。不管你有FC，还是有MD、SFC、SS、PS、DC、PS2、NGC、XBOX或是DVD影碟机以及其他什么器材，只要你手中有SP和普及版器材，即可用SP的"小纯平"来取代"大彩电"——当然，这是在特定情况下，阿天以为，绝非所有的玩家都要用SP来接驳PS2去打FF……记得阿天以前就收到过很多朋友的来信，说是在宿舍或是铁打的营盘里，"不具备打游戏机的条件，只能买个SP来解闷"、"旅途上还是玩SP"——现在好了，SP入手还不算完，有了普及版圣嘉音视频接收器，一切都OK！就算你在路上再带个小PSONE也一样爽，游戏无处不在嘛。

敬告二

高级版SP影音收发器，更具备蓝牙功能，可一举将家中电视信号，同步传到SP屏幕上进行欣赏。假设你正在小屋给龙哥写信提问，只要像上次阿天那样，把高级版器材的信号发送器用普通的AV线材与大屋中的电视机信号输出端相连，即可在小屋边写信边看电视了——绝不影响大屋中的你父母正常收看电视节目，而你也可以随时欣赏到超正超劲的画面.SP屏幕上的画面清晰细腻，RGB颜色可调，音量清脆。SP上的电视信号画面，大小正合适，用眼角余光即可观察到，甚至电影频道的字幕都可以看得很清楚，却不会影响你正常的工作！当然，绝对不要在写作业时，一边解题一边观看哦！

敬告三

高级版器材具备特殊的"监视"功能。在高级版器材的音视频信号发送器上面，有一个640×480意即30万像素的高级摄像头。（并隐含着一个集音麦克风）！有了它，——这绝非痴人说梦！众所周知，监视器材主要应用在安全领域，比如，一些可以360度旋转的摄像头（俗称"云台"），在很多小区或是特殊场合（如银行等）都有应用——阿天在实际测试中发现，专业版SP影音收发器因具备摄像头功能，亦完全可以用来监视家中的安全，你想观察哪里都可以啊！！当然，这需要我们事先把2.4G的蓝牙信号发送器，安置在一个妥善的地方，并接上电源即可——除电源线外，此时毋需任何连线即可获取到摄像头监视范围内的一举一动.通过蓝牙科技，可即时地、无线地将彩色影音信号传到五十米之内你的SP画面上——画面清晰，色彩层次分明，而且有声音！！这几乎符合专业型监视器材的特征，"电子眼"和"麦克风"将暗中观察到和监听的一举一动，以彩色画面反映到MONITOR上面——这里的监视器就是SP！

这里阿天要特别提醒各位玩家和爱好者，监视功能是专业版影音收发器的独特功能，可以为玩家提供更为丰富的可操作性和DIY乐趣，其实用意义在于，我们可以在家中比较方便地监视大门的安全和屋里的一举一动，防止贼人惦记。但是，这种功能却不可不加思考的加以使用，比如你不能随便监视他人，对吧？所以大家一定切记不要将"电眼"功能用到好人身上，否则万一出现什么问题和麻烦，俺们概不负责哨！:)

一如以往，这里送出专业版器材的监视功能影像网址，请大家多加研判并指正。影像可在线观看或下载，需QuickTime插件:)

http://www.guofu.com/lee/13/rabbish/gs1802.mov

EQUIPMENT POWERED BY XINGA & TESTED BY 喜

后记

写这篇文章有一定难度，因为要用有限的文字把该说的话说清楚并不容易，因此动用了包括影像在内的手段。影像中大家将看到稳定的彩色监视画面，反倒是因为GBASP的屏幕分辨率有限，而不能看得太清楚（当然，三星的小相机拍摄能力也比较有限）！基本上，天语手持影音发送器对着电脑屏幕拍了一段画面，这里有必要向大家解释一下，影像中出现的东西有一台康柏电脑、专业版影音收发器，一台三星小相机，一块XG2T的卡带，和一个IBM小鼠标，呵呵……电脑屏幕上的画面如图1，测试过程中的状态如图2和图3，全局画面如图4——（爆笑）本来想在全黑的状态下拍摄SP屏幕的监视影像，但是又怕拍成了恐怖片，而且有光的情况下说服力更强一些，但没想到阿天也被高度反光的SP屏幕给拍了下来……大家注意图1，阿天抓屏的同时，把刚刚拍好的影像也给抓了下来，可知确实完全同步，图2、图3、图4可以做证……*^_^*怎么样？对阿天的测试有没有信心？请大家抓紧出手，要知道，专业版影音收发器可称得上是目前世界上最为先进的SP周边了！以前GOUKUMINE大哥曾经说过"监视画面黑白"，实践证明是能够得到彩色监视画面的。大家可以安心享受!!!:)


图1


图2


图3


图4

文BY：天师

1400毫安SP扩展电池坞

制造公司：圣嘉电子
联系电话：020-81291742
参考价格：100元
http://WWW.XINGA.COM.CN

继上次的700毫安第二块标准电池之后，圣嘉再接再励，重新设计制造了一款“重型产品”，即容量高达1400毫安的GBASP一体化电池仓。之所以阿天称其为“电池坞”，因为这制品在使用上颇似笔记本电脑的底座(或端口复制器)——如果我们把GBASP当成一款笔记本的话。

限于篇幅，阿天将以图片和实测数据为主，并放出制品使用的影像，希望能用更直观的方式来加深读者对产品的认识。

图示说明

1、流线型过渡避免了直角
2、超精工漆皮，色泽细腻
3、COOL IT!

注意 非极限测试



这次，阿天只公开512M XG2T配合重型电池仓的使用时间。基本测试条件：XG2T内置的GTA3，音量约70%，测试过程中不刻意对SP的各个按键进行操作，也就是说，我们并非以最大音量和持续按键为前提来进行测试，只是初步考查一下重型电池的使用时间。我们看看这个时间和厂家标称的“前光20小时”是否有明显差距。关闭前光的话，圣嘉给出36小时的参考使用时间。

实测超21小时！



↑电极很精密，是专业电池。

测试结果

项目	评分	项目	评分	项目	评分
电力耐久	●●●●●	制造工艺	●●●●	外观造型	●●●●
实用程度	●●●●	易装易卸	●●●●	包装安全	●●●●

本品适合哪些玩家？

重度SP玩家，长时间开机者



←美版机原电仅600毫安(小于日版)。



←重型电池与卡带和主机紧密结合。



↑色款多，烤漆质量不错。

[优点] 够酷够派

● 两倍于他人的SP待机时间
● 使你的SP变得够酷、够派
● 多种漆色、流线瘦身造型

实战影像

这回没有进行复杂的参考对比测试，比如，没有用原装卡带来测，也没有使用怪异的卡带(如“我们的太阳”或“皮卡丘”等内置时钟的特殊)，更没有和原装电池展开对比。而仅仅是使用当前最为省电的烧录卡——512MB XG2T进行马拉松式的待机时间测试。

结果基本令人满意，虽然没有达到原装电池两倍的时间，但却非常接近。阿天的美版SP使用的是600毫安电池，比日版的还要低上50毫安，曾经实测过XG2T 512M的使用时间为11小时。这回测试电池坞，SP开前光，音量70%，游戏仍然是美版GTA3，实际使用时间超过21小时。

另外，在下面的影像中，大家还能看到重型电池只需手工安装，毋需改锥等工具来辅助。而且和SP本体咬合的很紧，十分可靠。

http://www.guofu.com/lee/13/rabbish/gs1803.mov

文BY：天师



↑大家看得清楚，美版机确实是600毫安电池。此为原装电池。我们一方面要求掌机要省电，一方面还希望电池容量更大，真是难以两全齐美。不过有了1400毫安的电池坞，几乎解决了所有对掌机使用时间上的疑惑。



↑这是天语测试时的环境。注意那盒小改锥，那可是法宝。我们在拆下原装电池的时候，要用到小口径十字改锥。还有啊，天语通过比较日版机和美版机的电池，发现虽然美版电池容量低些，但从电池仓中取出时更加人性化。



↑请看，虽然没有使用任何螺丝，但是仍然能和SP咬得很紧。这主要是因为，电池坞利用了卡带来产生“紧固”的作用。天语进行了这样的实验，用手指捏住电池坞，然后上下猛烈晃动SP本体，发现没有产生任何松懈的现象。

秘技天地

Top Secret

接管这个栏目可是一大挑战！看似简单，其实想要做好还真不是一件容易的事！现在游戏机的种类越来越多，游戏也越来越多，希望看到新秘技的多，想要找老秘技的也不少。而且来信中往往以老游戏为主，不登自然对不起那些热心的读者，但是全登也不可能。总之，本栏目还是秉承一贯传统：兼顾新老玩家，求新与实用并重，内容尽量详实！并且希望得到大家的支持！谢谢！　栏目主持/责编　小沛

三国志7

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：6

※初期武将名声值快速增加法

当司马徽登场后，用己方名声值较低的武将去访问他，就会有较高的几率增加额外的名声值，一般点数在300—450，当己方名声值增加到2500以后，就不会再增加了，所以相对原名声值在2500以下的武将就无效了。以上数据是个人在游戏时的估计值，相差应不大。

浙江　林儒骏

SNK VS CAPCOM CHAOS

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：9

※隐藏角色出现方法

在选人画面中，按住START不放，输入以下指令，就会出现隐藏人物。

吉斯：←、←、←、↓、←、↑、→、↑

暴走八神庵：↑、↑、↑、↓、←、→、↓、←

高尼茨：↓、↓、↓、→、↓、←、←、←

火星人：↑、↓、→、→、→、↑、↓、←、←、↓

丹：↓、←、←、←、←、←、←、←

DEMITORI：→、→、→、←、↑、→、↓、↑

洗脑肯：↑、↑、↓、←、←、→、←、↑

ZERO：↑、→、→、←、←、↓、↑、↑、↑、←

天津　庞彪

幻侠乔伊

●游戏推荐度：9 ●秘技实用度：7

※捞分大法

在第二关“刺激的喜好”中，有一个天花板可以跳起来用回旋踢，可以无限赚分。在第五关“午夜中的雷电小子”中，从岩浆喷发重回地面后，有一个斜坡上有几个会发炮弹的炮台，在炮台的正前方用回旋脚击打炮台，可以无限捞分（只要不往斜坡上走，和不要在炮台的背后打）。

福建　曾竣海

鬼武者3

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：5

※快速恢复小秘技

在打到布伦动物园的熊猫舍时，有一个熊猫装的露脸相立在那，如果把主角站在后面，只露一张脸，再给何儿装备白雨织，回复血的速度会加快，此秘技虽然在打机过程中不是很实用，但个人觉得有意思。　福建　曾竣海

重装机兵

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：8

※数万的HP

只要在人物达到3人后，水平要在LV20以上，可以用药箱进行特殊调试。在任意同伴中任意选一人（有时都可以），使用药箱时会出现一个手指形箭头。往常都是把手指形箭头对准同伴的姓名点下去。其实还有一种补血之法，就是把手指形箭头向右一下（就是姓名后面的地方）。如果成功，手指形箭头就可以移到姓名后方，此时再点下去，就会发现同伴的HP有N多的数字（不过一睡觉或去回复血又还原了）。当然每个同伴都可以的，等到水平起高时还可以用“参丸”来调试。我试了几次有几次只能调一人，但大部分是两人以上。　福建　陈智

炸弹人

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：5

※炸弹威力加强

在开始游戏时不是有两个选项吗？先别急着开始游戏，在标题画面小等一会（此时不要按任何键），待1—2分钟后，游戏就开始自动演示。此时按下START回到游戏标题画面，选第2项点一下开始，此时会发现第二项原来是密码，变成直接开始游戏，而且可以自己控制爆炸时机，且数量与威力都大大增加了。　福建　陈智

创世纪英雄

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：6

※“穿墙术”

传统秘技V.

只要在任意一个人面前（要靠近一点），先按出装备选项（记住不要面对面，背对着也行，否则就变成谈话啦），然后取消。就可以走过这个人而穿到他的后面了（在打不过的地方是很有用的）。　福建　陈智

VR射手2

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：7

※隐藏效果音

光标指向ARCADE模式，按住START键不放，切换至调时间等选项画面中不应松开暂停键；并配合按住A键，待切换至选球队画面中会发现画幕右上角有一音乐符号，作用是进球时有特殊效果音，音质很柔美。

※隐藏球队

秘技 热门

在ARCADE模式中，光标依次指向南斯拉夫、美国、韩国、意大利4个国家队，所指的球队按一次START键即可；这样雪人队就出现了。

※进球不评点数

在己方半场发任意球，任意球点接近中场线。大日却开出任意球，如运气好球会飞至对方禁区内，此时必须对方守门员及球员不能触球的情况下己方球员把球送进对方大门即可。此时，回放REPLAY，但屏幕右上角没有给出点数，此时处于死机状态。另外本作点数为0点也成立。

北京　白景楠

忍者外传

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：9

※隐藏要素

● 以普通或困难难度完成游戏可以打开CG欣赏选项

● 以普通或困难难度完成游戏可以获得隐藏服装，使用隐藏服装的方法是选择new game同时按住L扳机

● 以普通或困难难度完成游戏可以获得离子剑，以普通或困难难度完成游戏后可以选择very hard模式

● 以very hard模式完成游戏可以获得离子剑.改

S无敌金手指

收集50个金甲虫后可以找商店老头换到FC上的忍者龙剑传1代

● 在normal难度下每关都获得master ninja评价可以获得FC上的忍者龙剑传2～暗黑邪神剑

● 在normal难度下每关都获得head ninja评价可以获得FC上的忍者龙剑传3

洛克人X7

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:5

※开启隐藏人物X

救出65个 reploid即可。

※X全装甲

选人画面中按住SELECT来选X，开始游戏后就会发现X是全装甲登场的了。



007得与失

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:6

※拥有黄金枪

在游戏中先暂停然后输入圈、三角、叉、圈、三角。

诺拉斯战士

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:8

※快速升级法

在游戏中按住 L1 + R2 +三角键，然后按R3，就会升到20级并拥有999点的SKILL值。

黄金太阳

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:8

金钱无限	02000250	FFFF
第一主角无敌	HP	02000534 03E7
	MP	02000536 03E7
第二主角无敌	HP	02000680 03E7
	MP	02000682 03E7
第三主角无敌	HP	02000BB0 03E7
	MP	02000BB2 03E7
第四主角无敌	HP	020007CC 03E7
	MP	020007CE 03E7
战斗结束后经验值	02030580	7F
	02030581	96
	02030582	98

河北 白艾昕

真·三国无双帝国

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:8

必须码

ECB8B2DC 1456E79B

最强道具作成

9CC96128 B4D48727

9CC96130 B4D48727

全角色道具

3FD7F050 1653F256

4FD7F051 1653A756

3FD7F053 1653F296

1FD7E597 2421E48B

1FD7E59B 2421E48B

1FD7E59F 2421E48B

3FD7E5A3 1653F28B

战斗时无双值最大

1F90C87B CC53F456

0FB1077F 1653F25B

1F90C87B E6D20A05

体力值最大

9F8FB573 0E50B59D

9F8FB597 9A90F4CD

9F97A337 1650095D

9F97A33B BA90F4CB

9F97A33F 3A70F266

9F97A343 0E4EB934

装甲核心—连结

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:7

RAW/Xploder格式

必须码	F0100008 00251F77
所持金额大量	20487DB0 3B9AC9FF
AP最大	20298FD4 00009C3C
能量一直Full	20298FE0 42C80000

热血物语EX

●游戏推荐度:7 ●秘技实用度:8

在游戏中，第一行的第二个选项里能改人物名字。这里有几个特别的名字,改了会有相应的变化。

金钱全满　どらむすこ

全属性最大值　てんこもり

必杀技　わざむし0 或1 或2

三种天书——就是在神密商店分别以990 9990 99990买到的东西

さーびす0 或1 或2

0 可以调出人物的那个

1 可以改变人物造形的

2 可以改变技能发动方法

神密商店全道具

こうかむし

救火英雄F·D·18

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:6

RAW/Xploder格式

必须码	902A4F14 0C0A4E6A
无限生命值	205C4F94 0001869F
	205C4F98 0001869F

星云 回声之夜

●游戏推荐度:6 ●GF实用度:5

RAW/Xploder

必须码	F01001B8 00121F47
不受伤害	202137E4 00000000
	202137F4 00000000
	2020C4BC 00000000
	2020AF8C 00000000

街道2

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:6

RAW/Xploder格式

必须码	F0100008 0013563B
CP MAX	2075A808 05F5E0FF
全PARTS所持数99	407594F0 00B10001
	00630063 00000000
Unlock全车、全Part	407597B8 03A20001
	00000001 00000000
CA' PTS变化后9999999	
	201E0B50 10000027
	201E0B54 3C020099
	201E0BF0 2442967F
	201E0C00 00000000
SP赛即胜利	201DD198 24030000
FL赛即胜利	201DF8B0 00000000
LF赛即胜利	201DF904 00000000

骑士魂2

●游戏推荐度:6 ●GF实用度:5

必须码

EC8782E0 1456E79B

金钱最多

1C817D88 205AEC2F

1C817D8C 28DA9E0C

还请大家多多支持小沛呀!

悠远的回忆，不败的传说，永恒的经典！

网罗历代传说系列游戏

■文/神无月　编排/字

(接上期)



游戏名	(中文) 永恒传说 (日文) テイルズ オブ エターニア (英文) Tales Of Enternia
类型	传说RPG
发售日	2000年11月30日 『PS BEST2002年11月7日』
价格	6800日元 『盒装限定版』 9800日元/ 『PS BEST廉价版』 3300日元
媒体	CD-ROM三枚
著作权声明	(C)いのまたむつみ(C)NAMCO LTD.

主要角色介绍



●日：リッド・ハーシェル（中：利特・哈谢尔）[英：Rid・Hershel]
●男性/暗红色短发/18岁/178cm/62cm/猎人

本作主人公，以打猎为生。喜欢在高处眺望美景。

●可获得称号总数：35个
●强劲特技：猛虎连击破/风刃缚封/闪空翔烈破/翔雨烈空击
●强劲连携技：断空剑/绯凰绝炎冲/龙虎灭牙斩/风尘封缚杀/红莲剑
●最强武器：（剑）エターナルソード『斩890/突850/命中0/属性：时』/（斧）ガイアクリーヴァ『斩999/突500/命中-5/属性：地』/（小剑）クリスダガー『斩650/突650/命中30』/（枪）グーングニル『斩600/突999/命中5』/（大剑）せいりゅうとう『斩865/突840/命中-10/属性：水』/（枪矛）セントハルバード『斩650/突650/命中-15』
●最强防具：（铠甲）ゴールドアーマー『物防49/●回避0/耐性：水风火光』/（盾）オーダーシールド『物防26/回避10』/（头盔）スターヘルム『物防28/回避2/幸运+5』
●登场作品：永恒传说/换装迷宫2/爱好者传说



●日：ファラ・エルステッド（中：法拉・艾尔斯迩德）[英：Ferah・Oersted]
●女性/深绿色短发/17岁/161cm/46kg/农业

女主角，每天在自己的伯母家帮忙做饭。虽为女性但腕力强劲，擅长格斗。

●可获得称号总数：14个
●强劲特技：杀剧荒舞拳/鹰爪落瀑蹴/狮子战吼
●强劲连携技：火龙炎舞/狮吼爆碎阵/海龙拳/雷闪拳
●最强武器：（拳套）ゴッドウェポン『拳800/踢805/命中7/属性：光/幸运+10』
●最强防具：（衣）スタークローク『物防40/回避0/智力+3/耐性：元』/（腕轮）ラブリィミトン『物防12/回避5/幸运+3/耐性：光，暗』/（蝴蝶结）アーチェのリボン『物防0/回避0/幸运+50/●耐性：水风火地』
●登场作品：永恒传说/换装迷宫2/爱好者传说



●日：フォッグ（中：福格）[英：Fog]
●男性/土黄色头发和胡须/38岁/185cm/92kg/统帅

谜之极端BT主义者。不论遇到什么困难都不会屈服的硬汉，更具备高超的统帅力。

●可获得称号：7个
●强劲特技：エレメンタルマスター『TP72/属性：火风水地物』
●最强武器：（大炮）メガグランチャー『攻击力955/命中0/附加晕眩效果』
●最强防具：（衣）スピリットローブ『物防34/回避5/耐性：全属性』/头盔）スターヘルム『物防28/回避2/幸运+5』
●登场作品：登场作品：永恒传说/换装迷宫2/爱好者传说



●日：チャット（中：恰特）[英：chet]
●女性/金色超短发/12岁/146cm/38kg/海盗

勇猛，玲牙利齿的小男人婆。她很骄傲自己是大海贼阿依夫利特的子孙，憧憬有一天也能成为大海贼。

●可获得称号：10个
●强劲特技：エターナルスロー『TP60/连续不断的投掷锤子直到TP为0』
●最强武器：ワンダーバッグ『攻击力780/命中0/幸运+8/TP最大值回复1%』
●最强防具：（衣）スタークローク『物防40/回0/智力+3/耐性：元』/（帽子）キャプテンハット『物防24/回避12』
●登场作品：登场作品：永恒传说/换装迷宫2/爱好者传说



●日：キール・ツァイベル（中：奇鲁・查依贝尔）[英：Keel・Zeibel]
●男性/深蓝色的乱发/17岁/174cm/51kg/敏滋大学光晶灵学部学士
●队伍中的智多星。解谜、读古代文字都得靠他。
●可获得称号：11个
●强劲攻击晶术：ディストーション『TP64/属性：时/威力5000』
●强劲回复晶术：レイズデッド『TP94/单体战斗不能回复』
●强劲大晶灵召唤术：デスティニー『TP200/属性：?/宿命众人乱舞召唤』
●最强武器：ＢＣロッド『攻击力740/命中0/TP最大值1%回复』
●最强防具：（衣）スピリットローブ『物防34/回避5/耐性：全属性』/（腕轮）ミスリルブレス『物防33/回避0/智力+2』
●登场作品：永恒传说/换装迷宫2/爱好者传说

声优人物介绍



●日：メルディ（中：美鲁迪）[英：Meredy]
●女性/蓬松的卷发/16岁/157cm/45kg/谜之少女
说外国语言的神秘少女，身上都是谜团……
●可获得称号：12个
●强劲攻击晶术：同奇鲁
●强劲回复晶术：同奇鲁
●强劲大晶灵召唤术：同奇鲁
●最强武器：エターニアM［攻击力750/命中0/属性：时］
●最强防具：同法拉
●登场作品：永恒传说/换装迷宫2/爱好者传说



石田 彰（Ishida Akira）
●所配角色：利特
●所属：マウス・プロモーション
●出生地：爱知县
●生日：11月2日
●血型：O
●作品：新世纪福音战士（渚熏）/彼氏彼女的事情（池田一马）/机动战士高达SEED（阿斯兰）/足球小将第三作（松山 光）/幻想魔传最游记（猪 八戒）/十二国记（犬狼真君更夜）
点评——不用多说，看他的作品足以证明他的实力了。



皆口 欲子（Minagushi Yuko）
●所配角色：法拉
●所属：青二プロダクション
●出身地：东京
●生日：6月26日
●血型：A
●作品：美少女战士（土星）/GS美神（茜）/金田一少年事件簿（圣正贵美子）
点评——大批女性声优中的一位，能得到女主角的机会运气真是不错。



南 央美（Minami Omi）
●所配角色：美鲁迪
●所属：大泽事务所
●出生地：东京
●生日：7月13日
●血型：B
●作品：Clamp学园侦探团（伊集院玲）/神机世界（马库）
点评——算二线声优，多配游戏角色。



保志 聪一朗（Hoshi Souichiro）
●所配角色：奇鲁
●出生地：福岛
●生日：5月30日
●血型：B
●作品：青出于蓝（花菱熏）/幻想魔传 最游记（孙悟空）/网球王子（日向 岳人）
点评——声优界的后起之秀。



野田 顺子（Noda Junko）
●所配角色：恰特
●所属：青二プロダクション
●出身地：大阪
●生日：6月29日
●血型：A
●作品：犬夜叉（末吉）/十二国记（女仙）
点评——唧唧喳喳角色之上选人物，我总觉得她和恰特长得很像……



江原 正士（Ebara Masashi）
●所配角色：格格
●所属：８１プロデュース
●出身地：神奈川
●生日：5月4日
●血型：O
●作品：樱花大战（神崎 重树）/爆走兄弟let's go（土屋 博士）/幽游白书（黄泉）
点评——上了年纪的格格人由他演绎非常恰当。

大晶灵图片鉴赏



火之大晶灵依夫利特　水之大晶灵温蒂娅　风之大晶灵诺姆　风之大晶灵希鲁夫　冰之大晶灵塞鲁西伍斯　雷之大晶灵沃特

永恒亮点



1.全新设计的LMBsystem，使战斗临场感十足，敌人大小也被明显区分开来。
2.设计新颖的迷你小游戏。



3.依托Pocket station开发的几个小游戏。



4.全新的晶术与大晶灵召唤系统。
5.全新的料理与世界料理大师设定。
6.可以利用的潜水艇探险。
7.绝佳的连携技。

传说还在延续！

2002年11月28日开始，传说系列翻开了崭新的一页。宿命传说2在PS2上登陆，次年8月29日仙乐传说空降NGC。这两部在高性能主机上发售的传说博得了所有玩家的一致好评。宿命2也为宿命1一雪前耻，到目前仍然有许多玩家认为宿命2是PS2中可以排名前五，甚至前3的经典大作。由于宿命2与仙乐传说相对前几部来说不算那么古董，因此这里就简单地介绍一下，不详细深入了。



游戏名	（中文）宿命传说2 （日文）テイルズ オブ デスティ2 （英文）Tales Of Destiny2
类型	解放命运的RPG
机种	PS2
发售日	2002年11月28日
价格	6800日圆
媒体	DVD-ROM两枚
备注	对应DS2、PS2专用记忆卡
著作权声明	(C)いのまたむつみ(C)NAMCO.LTD

宿命2亮点



1.依托PS2的强大机能使战斗画面更加绚丽。






2.采用改良型的LMBsystem战斗系统，使动作性与战略性得到有机统一。SP使用系统更让战斗充满乐趣。

3.可获得称号的得分系统。

4.方便使用的战斗角色锁定系统。




5.超华丽的连续技。




6.生动的剧情进行系统…



游戏名	(中文)神乐传说 (日文)テイルズ オブ シンフォニア (英文)Tales Of Symphonia
类型	和你产生共鸣的RPG
机种	NGC
发售日	2003年8月29日
价格	6800日元『限定版组合套装』28000日元
媒体	GC光盘两枚
著作权声明	(C)藤岛康介(C)NAMCO.LTD

仙乐的大晶灵设定图片



火之大晶灵依夫利特



水之大晶灵温蒂媞



风之大晶灵三姐妹



地之大晶灵诺姆



雷之大晶灵沃特



冰之大晶灵塞鲁希伍斯



光之大晶灵露娜



光之大晶灵飞鸟



暗之大晶灵悉德伍

仙乐亮点




1.战斗全部3D化，并设计出最新的MLMBsystem战斗系统。突破直线型LMB战斗系统，给玩家带来全新感受。




2.加入时下流行的分支选项系统。

第二部分　传说外传

在第一部分中，我介绍了几款传说正传的内容。这些作品许多玩家非常熟悉，其实传说并不只出现在主流家用机，在一开始我就说了，传说足迹无处不在。下面就将为各位介绍几款在掌机和手机上风光无限的传说外传游戏。

游戏名	(中文)幻想传说·换装迷宫 (日文)テイルズ オブ ファンタジアなりきりダンジョン
类型	迷宫RPG
机种	GB、GBC
发售日	2000年11月10日
价格	4500日元
媒体	卡带一盒
著作权声明	(C)藤岛康介(C)NAMCO.LTD

此游戏为GB、GBC上惟一的传说系列游戏，故事发生于幻想传说主角克雷斯等人消灭魔王达奥斯的100多年后。克雷斯等人时代是阿塞利亚历4304年，此故事发生于4408年。主角为一男一女两个都为12岁的小孩子，男孩子叫"迪奥"，女孩子叫"美鲁"。两个孩子的身世都不详……

幻想传说·换装迷宫



↑男女主角左边为"美鲁"，右边为"迪奥"。

所谓换装，就是换上一套其他职业的衣服从而成为此职业的一员，修得此职业特有的特技和能力。而换装迷宫最大的卖点就在于此，玩家能用获得的衣服让男女主角变化成各种各样以适应不用战斗的需要，比如剑士、魔法士等等。

这样一来，玩家不仅能从迷宫的探索和战斗中获得乐趣，还能自己研究换装类型，这种具有某

种养成性质的游戏方式非常适合携带方便的掌机，NAMCO在GB、GBC上推出这等作品，的确算是用心良苦了。



战斗形式方面，依然采用传说系最有影响力的LMB-system系统。只不过由于GB、GBC的机能问题，此系统做了点缩水处理。但总的来说，形式上保持着传说一向的战斗风格。



换装中的迷宫部分也花了点心思，有火山、海洋等地形各异的迷宫等着玩家去探险呢。



世界传说·召唤师的血统

游戏名	(中文)世界传说·召唤师的血统 (日文)テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～
类型	幻想S·RPG
机种	GBA
发售日	2003年3月7日
价格	4800日元
GBASP容量	64Mbit ROM + 256kbit SRAM
著作权声明	(C)藤岛康介(C)NAMCO LTD

呵呵，NAMCO现在的软件创造力水平似乎渐渐和老任靠拢了，这不传说系列的第一款S·RPG在GBA上闪亮登场了。游戏的主角也很有意思，是幻想传说中的召唤师克兰斯的后代，据说是孙子的孙子的孙子…具体请看下面介绍。

人物介绍



●玛卡洛
●女性？/年龄不详/人工生命体
20cm左右大小的妖精型人工生命是，拥有广博的知识。一次偶遇后便成为了菲雷恩的贴身军师。



●主角：菲雷恩·F·雷斯特
●男性/15岁/召唤师
克拉斯家族的子孙，魔法学园的学生。为了撰写论文深入研究祖先所遗留下来的召唤术。



●塞克斯
●男性/年龄不详/魔王
魔法学院所研究出的强大魔法生物。由于其开发者被国王误杀，从而痛恨起人类，操纵魔物大肆屠杀。

●双胞胎姐弟——姐姐叫“贝露卡”，弟弟叫“伯鲁卡”，都为13岁。在被魔王军追杀时幸好菲雷恩救了他们，为了给死去的父母报仇 加入菲雷恩队伍。



●克拉斯·F·雷斯特
●男性/31岁/召唤师
被后代菲雷恩召唤而来，莫名其妙地加入了菲雷恩的队伍中。



●马克·盖尼尔
●男性/15岁/魔法剑士
外表像女孩子，同双胞胎姐弟一样为了报杀双亲之仇加入菲雷恩队伍中。

召唤师血统虽然独自为一个游戏，但也和幻想传说有着千丝万缕的关系。在游戏中期，大家能召唤出幻想中的所有人物。



如何，认出图片中的几位了吗？

战斗方面没什么推陈出新的东西，只是沿用了一般S·RPG的传统形式，战棋策略加转职。

打败一个敌人如果有契约戒指便可和他成为召唤关系，以后就能在战斗中召唤这个敌人了。转职并不单单是靠LV，有时需要特别的道具和能力。除此以外，战斗中的队伍配比也很有讲究，需要大家好好研究。个人觉得召唤师血统还是个不错的好游戏，喜欢S·RPG的玩家可以考虑啊。



世界传说·换装迷宫2



游戏名	(中文)世界传说·换装迷宫2 (日文)テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2
类型	COSPLAY·RPG
机种	GBA
发售日	2002年10月25日
价格	4800日元
GBASP容量	64M+64KEEPROM
著作权声明	(C)いのまたむつみ(C)藤岛康介(C)2000　2002NAMCO LTD.

换装迷宫2公认的GBAtop10游戏。游戏中玩家可以碰到幻想、宿命、永恒中的所有主要角色，并且得到他们的装束后就能变成他们的样子，学会他们的特技。这种方式和目前动漫界流行的cosplay如出一辙，因而游戏类型定为“COSPLAY·RPG”。游戏的故事情节老套得不行。世界树的叶子越来越少……这意味着世界马上就要大难临头了，于是男女两位主角就出发去探索世界树枯萎的原因了。怎么样，够老套吧！所以下面主要说说换装迷宫2中的几个特别之处。



刚才说了，最特别的地方就是能换装成别人的模样，除了剑士、魔法士、僧侣等一般职业外，游戏中还设置了五种不同属性的职业的特殊的换装人物。

队伍中有两个相同的队员，怎么样感觉像是双胞胎吧，呵呵。

看到吧，永恒中的冰之大晶灵、幻想中的女武神、还有宿命中的S·D 都能通过换装模仿，说是说模仿，其实特技和能力比原人员有过之而无不及，其他各作中的人物也可以通过换装模仿，这样就会出现有趣的画面……



除了换装这个大特点外，GBA的换装迷宫2很好地采用了LMB战斗系统，拖慢现象几乎不出现，而且连续技最高可达到99hit，特别爽，在掌机上能有这样出色的传说作品，大家可一定不能错过哦。

（未完待续）



足球学堂 拼③ 来吧！ SOCCOR SEMINER

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

世界足球 胜利十一人7 国际版

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004.2.19	
	类型：SPG	价格：6980日元	其他：——

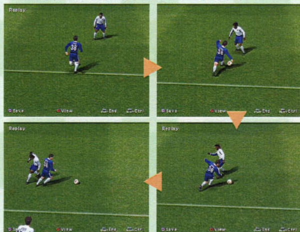
■文/完全实况攻略组 NO.23　编排/宇韶

笔者在上期杂志为大家讲解的一些华丽型技术，不知道对崇尚快乐足球的读者们是否有所帮助呢？大家对战场时的场面是否也更具观赏性呢？(希望我的心血没有白费……)但更在乎胜负的功利主义型玩家可能会对上期的技术介绍嗤之以鼻，那么笔者在本期就跟大家一起看看一些在《WE7国际版》中实用性很高的技术吧。

盘球篇 在《WE7国际版》中，由于带球者和对方稍有身体接触，控球权就很容易被人夺去，所以盘球过人的难度比《WE7》高出很多。那么我们在盘球时，就应运用更多的技巧，欺骗防守球员的重心，避免产生身体接触的机会了。

一：变向盘球突破过人

●按方向键右上或左上【实用度：4 上手度：3 华丽度：2】



备注： 1：按紧R1直至快接近防守球员时立刻松开手指，看图片可知道盘球球员此时会有一段加速后的缓冲期，同时敌方的架势很明显是在按R2的防守状况下，并且重心偏向其右边。

2：在离防守者仅一步之遥时，按方向键右上，突然变向盘球向防守球员重心的相反方向突破！

3：显然由于重心不稳的缘故，即使防守球员强行地伸脚拦截，但要准确地截下皮球，谈何容易。

4：清脆利落地突破成功！

二：直角转身盘球突破过人

●按方向键上或下【实用度：5 上手度：3 华丽度：3】



备注： 1：看图可知，防守球员正步步逼近，并且其身体重心已倾向在左边。

2：于是笔者按方向键下，突然来一个90°转身盘球。

3：防守球员被这突如其来的转身所欺骗，只能目送克雷斯波从自己身边"溜走"了。

4：紧接着侧对球门的大力抽射。

5：虽然身旁两名敌方球员同时夹击，但依然无法阻挡皮球滚进网窝。

三：趟球突破过人

●按R1加速变向的同时按R2【实用度：3 上手度：4 华丽度：3】

备注： 1：一个俗称"超级加速"的盘球技术。可见控球球员在加速奔跑中。

2：按R1+方向键右变向突破，但防守球员仍然穷追不舍。

3：于是按R2+方向键右，大步趟球离脚突破。



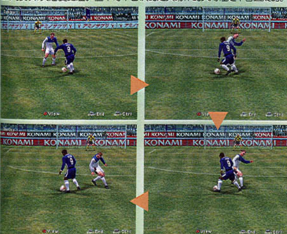


4: 防守球员终于追赶不及了只能起脚铲截了。
5: 由于在趟球的同时附带小幅度的变向，因此防守球员始终够不着皮球。

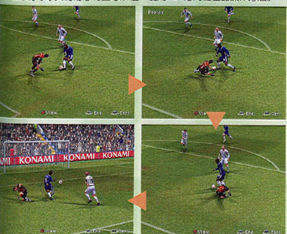
四：R2突破过人

●R2+方向键左/右【实用度：4 上手度：3 华丽度：4】

用脚外侧横向推球的盘球动作。虽然今作使用R2盘球比前作的动作硬直时间要长，灵活度更差。但不得不否认的是其动作的实用性是不容置疑的。



注意防守球员的动态和重心所在，使用R2+方向键左的操作方法。



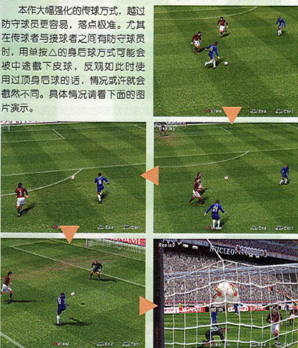
本作门将封位极其及时，并且防守近距离射门的能力大幅增强。如上图所示，如果还使用前作必杀——轻点□推射远角的话，皮球肯定会被扑出。所以如遇上单刀机会时，不妨突破门将后，再射空门。

传球篇 过人突破的难度增加，致使我们应更重视传球配合的重要性。而本作传球的准确度提高，使某些传球的类型比以往都更具实效。

一：过顶身后球

●L1+△【实用度：4 上手度：3 华丽度：2】

本作大幅强化的传球方式，越过防守球员更容易，落点极准。尤其在传球者与接球者之间有防守球员时，用单按△的身后球方式可能会被中途截下皮球，反观如此时使用过顶身后球的话，情况或许就会截然不同。具体情况请看下面的图片演示。



二：二过一

●L1+X【实用度：3 上手度：4 华丽度：4】

由于本作防守球员的AI被设置为以追赶皮球落点为优先的防守意识。所以每当球员传出皮球后，防守球员都会将注意力放在皮球的去向上，此刻传球者就会因此而出现空当。由此可知，二过一（又名OT）肯定比前作更具效用。



射门篇

本作射门的准确度提高，使远射破门的场面屡见不鲜。而在游戏临近发售前，KECT公布的消息和视频均表明挑射的作用将被大大提高。那么下面我们就来看看挑射的威力在《WE7国际版》中究竟有多厉害吧。

挑射

●R1/L1+□【实用度：4 上手度：3 华丽度：3】

备注：1：R1+□为低弧度挑射，适用于门前30米范围内。L1+□为高弧度挑射，适用于离门较远并且门将站位靠前时。2：力量槽的长度决定射门的高度和速度。3：在按键设置中，可将此操作方法简化为连续按两次□。（下面的精彩进球正是球员接队友传球时突施冷箭，连续按两次□起脚挑射而破门成功的。）













诚言，《WE7国际版》的实用技术多如牛毛，笔者不可能将自己掌握的所有技术都尽录在杂志上，而且每个玩家使用的技术动作都不完全一样，上面的技术介绍希望对大家能起抛砖引玉的作用。同时，欢迎登陆国内实况玩家最大的集中营www.winning11.com.cn论坛，与更多的骨灰级实况高手切磋交流。



金球评价

由本期的《足球学堂》开始，我们将新增加一个全新栏目《金球评析》。该栏目意在通过游戏截图，将一些比较值得研究和探讨的技术进行完全的分解评析，借此希望能给大家带来更鲜明的攻防概念。废话少说，下面让我们一起来看看本期的金球示范吧！

本期最佳进球：天外飞仙



1：切尔西客场挑战凯尔特人并在此刻获得角球机会。



2：可惜由于凯尔特人防守球员的站位较好，将达夫开出的角球轻易破解。



3：皮球高速地往禁区外面飞去，原本以为就这样被轻易解围了……



4：经过长途跋涉，皮球终于挺不住了……刚好在下落过程中，遇上在禁区外围等候多时的Moreira。



5：在皮球刚好落到面前时，Moreira毫不犹疑，球不着地摆腿大力抽射！



6：这里可以很清楚地看到，Moreira射门的位置距离球门达30米！



7：皮球沿着极强劲的去势向球门袭去！此时所有球员都已经呆立不动，静静观赏这个"天外飞仙"的来临，同时可看到门将此时的站位有点靠前。

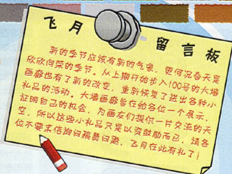


8：皮球突然高速下坠，最后时刻门将虽做出扑救，但仍然无法阻挡皮球重重地砸在球网上。

■**进球评析：**此金球的进球者其实是一名射门精度80、射门力量82、射门技巧72等能力并不出众的球员，但可看到这个确实是一个极具射门爆发力和准确度的进球。究其原因是因为在《WE7国际版》中，KCET故意将远射加强所致。通过截图我们也可看到实际上这个进球并非完全在死角破网，但由于门将的靠位过于靠前，导致其对高空球的扑救无能为力。所以说，在《WE7国际版》中我们应更重视射门的及时性，在没有防守球员的情况下，即使距离球门较远，也可尝试果断地按紧射门键将力量槽蓄到80%以上，实施冷箭大力射门。

大墙画廊

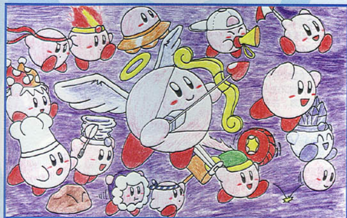
编辑/飞月 本期 vol.101





↑无名　浙江　朱昱华

画是画得不错了，不过这真的是尤娜吗？为什么怎么看怎么像帕茵呢……



↑卡比　南宁　林安琪

《星之卡比 梦之大冒险》的发售日一改再改，真是让人着急啊！



↑水　湖南　黑精灵

作者之所以给这张画起名叫《水》，是因为整张画以蓝色为主色调，而女孩的头发就像水一样。



←豪鬼　四川　王梓

街霸系列这么多角色似乎很少有人画豪鬼，大该是因为长的太丑了吧。另外从右上角的拼写上看，作者大概需要好好补习一下英语了……



←星海传说3　河南　唯一草堂六文钱

这位作者属于一个动漫社团，所以名字才会这么怪。希望你们社团能够继续为我们大墙画廊添砖加瓦啊！



↑多罗　南宁　林安琪

多罗，风林的最爱！不过这个多罗有点胖哦，不会是冰淇淋吃太多了吧。



创造

游戏方程式

GAME EQUATION

～游戏从业者的传奇～

水管之父

亿万帝王宫本茂

[宫本茂]

1952年11月16日出生，出生地是京都府园部町。

1977年毕业于金泽市市立美术工艺大学，同年进入任天堂公司工作。

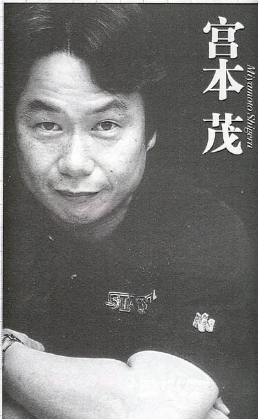
1990年获得日本文化设计大奖。

1993年在日本软件展上获得"92年MVP"大奖。

1996年在朝日数字娱乐展上获得家用机部门个人奖。

1997年在第五届日本软件展上获得MVP大奖，同年获得AMD Award Best Producer/Director。

1998年进入AIAS(Academy of Interactive & Science)殿堂。



1952年，是宫本茂出生的一年，同年也是手冢治虫大师的经典漫画《铁臂阿童木》开始漫画连载的一年。可以说宫本茂是在手冢治虫大师的漫画陪伴下快乐成长的。随着年龄的增长，宫本茂对于漫画的涉猎也是越来越广泛，手冢治虫大师自然是不用说了，还有赤冢不二夫、山根赤鬼以及横山光辉等人的漫画作品都被宫本茂拿来看了个遍，而这些人也成为宫本茂最仰慕和敬佩的人，所以，在这样的环境下，宫本茂立志要做一名漫画家。在中学三年级的时候，宫本茂开始频繁的涂鸦，并且把自己的作品送到一些专业的杂志或是机构供人评赏，希望以此能得到某位专家的注意并从此走入漫画界，但是结果却是令宫本茂非常的失望，他所寄出的作品没有丝毫的回音，也是在这个时候，宫本茂开始对自己的理想发生了动摇。高中的时候，宫本茂在一所普通高中的工学部就读，面对工学部无聊乏味的学习生活，宫本茂又开始了自己的涂涂画画。之后，他又进入了一所工业设计大学继续深造，主攻的是家电制品的设计。

在学生时代的时候，宫本茂就设计了一款在幼儿园使用的衣架，宫本茂在衣架上画上了小朋友们都很喜欢的动物图案，而且还把衣架的高度作出了调整以方便小朋友们能够使用。毕业之后，宫本茂和其他大学生一样也开始了自己的求职生涯。此时的任天堂还不仅仅是一家生产娱乐机器的公司，它同时还经营着婴儿车、扑克牌以及花札业务，而公司的业务状况也是蒸蒸日上。恰巧在这个时候，任天堂开始面向社会招募产品设计人员，由于宫本茂的父亲和当时任天堂的社长山内溥是老朋友了，所以他就把自己的儿子介绍给了山内溥，而且宫本茂还受到了山内社长的亲自面试。为了获得山内溥的认可，宫本茂特意把自己这款在学生时代设计的作品带给山内社长看，山内溥当时并没有对这个设计作出什么评价而是决定让宫本茂加入公司。

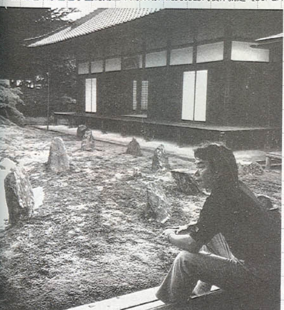
宫本茂有今天这样的成就，是和一个人分不开的，这个人就是横井军平。1980年的时候，横井军平发明了举世闻名的"GAME＆WATCH"，在当时，这个现代掌机的始祖给了宫本茂很多的震撼和启发，而宫本茂也经常去向横井军平学习，特别是在制作《大金刚》的时候，横井给了宫本茂很多的支持和帮助——无论在事业上还是精神上。其实，《大金刚》的诞生还是非常偶然的。在1980年的时候任天堂开发了一款名为《RADAR SCOPE》的游戏，并以街机游戏的形式把它推到了美国市场，任天堂原本以为这个游戏一定会大卖，所以一口气将其出货量定为3000台，然而令人失望的是最终只卖出了1000台，决策的失误导致了大量的库存，任天堂研究决定以其他的游戏来取代《RADAR SCOPE》的ROM，并重新推出市场。这个重任落在了宫本茂的肩上，而他最终也不负众望制作出了著名的《大金刚》。由于当时游戏的实际决策权掌握在程序设计员的手里，所以只负责角色和游戏设计的宫本茂受到了很大的压力，不过他还是坚持了下来，而他的设计也最终得到了大家的认可。这款游戏发售之后马上就受到了人们的喜爱，简单的操作使得男女老幼都能自如应付，蕴藏在简单游戏内的深刻游戏性带给了人们无限的乐趣，所以即使游戏只是简单

的“跳跃”和“躲避”也一样获得热卖。

如果说《大金刚》是宫本茂通往游戏世界的阶梯，那么《MARIO BROS》则是他开启游戏世界成功的钥匙了。1983年发售的游戏《MARIO BROS》沿袭了《大金刚》中“跳跃”游戏的理念，并给予了加强，而且蘑菇、太阳花、无敌幸运星的出现以及各种各样让人意想不到的下水管道都使人感觉到游戏中似乎有着无穷的秘密等待着玩家的挖掘……这款游戏同样得到了市场和玩家的认可。不过，真正在中国的玩家心中留下深刻印象的同时也是流传最为广泛的游戏则是1985年9月13日发售的由宫本茂设计开发的FAMICOM用软件——《SUPER MARIO BROS》。在这款游戏中除了延续前作的风格和游戏设定之外还增加了一些新的元素。除了新增加了一些敌人（例如苍蝇、螃蟹等等）还新增了“储钱罐”的设定，而令广大玩家想不到的是这个设定其实是一个游戏BUG。宫本茂对此这样说道：“当初的本意是想让MARIO跳顶一下就使墙砖变成石块，但是没想到游戏过程中出现了BUG使得墙砖变成了一个类似储钱罐的东西，玩家只有经过几次的跳顶之后才能使金币完全消失。出现了这个BUG之后我和程序设计人员就千方百计的寻找解决方法，可是后来我们却发现让这种BUG存在并不会影响游戏的整体效果，相反的还会给游戏带来许多的未知因素，从而增加游戏的趣味性，所以最后就保留了这个BUG，结果证明我们的做法是正确的！”事实确实如宫本茂大师说的那样，在游戏中充满了无数的令人意想不到的设定，可能是一个墙砖又或是一段隐藏的下水管道等等，这一切都带给玩家无穷的惊喜，也正是这种“隐蔽”的设定使得广大的玩家终日在摸索着那些被宫本茂藏起来的秘密。直到现在我还记得小时侯在进行《SUPER MARIO BROS》的游戏时经常是一遇到下水管就按下蹲键以期望能发现隐藏的通路……

在经历了这前几部作品的成功之后，宫本茂又再次向人们展示了他的创作才华，这就是在1986年在FAMICOM DISK系统上发售的游戏《塞尔达传说》。这款游戏以动作RPG的形式向人们讲述了一个英雄救美的故事，虽然现在看来那时的画面是那么的简陋，但是对于玩家来说可以控制自己的分身拿着刀剑不停的战斗是再高兴不过了。之后，宫本茂凭借着《SUPER MARIO BROS》和《塞尔达传说》系列在游戏界独树一帜，而他自己的事业也进入了稳定的发展期，在这之后《SUPER MARIO BROS》系列几乎成了ACT游戏的代名词，而它动辄百万的销量也令任天堂获得了巨大的利润。

1996年——1998年对于宫本茂来说是非常值得纪念的一个时期，也是在这个时期他迎来了自己事业的第二个高峰期，而此时的代表作就是《SUPER MARIO 64》和《塞尔达传说·时之笛》。1996年，任天堂的新主机N64发售，任天堂不停地向人们展示这款主机的强大性能（特别是3D处理能力）并希望能战胜SONY的PS主机，当然最后的结果是我们大家都已经知道的了，但是不可否认的是在这个时期N64上诞生了许多许多值得纪念的优秀游戏，其中就有《SUPER MARIO 64》和《塞尔达传说·时之笛》。在当时，游戏界正处在由2D向3D过渡的时期，由于游戏制作人以前致力于2D游戏的制作，所以在这个3D游戏即将盛行的时候制作人普遍遇到了一些制作上的难题，其中最主要的就是3D视角的转换问题。在《SUPER MARIO 64》宣布制作的时候，许多人都是非常的担心，毕竟大家都是看着MARIO从2D走来的，而将其制作成3D游戏之后是否还能受到大家的喜爱是不得而知的，同时技术方面的不熟悉是否会影响MARIO的游戏的素质？如果游戏推出未能获得成功无疑将会使MARIO的形象与品牌受到巨大的影响！面对着种种巨大的压力，宫本茂率领着众多的游戏制作人开始了游戏的开发，尽管在这过程中遇到了许多的阻力，但是宫本茂还是毅然决然地完成了游戏。游戏推出后，人们发现3D视角的转换问题得到了很好的解决，丝毫没有让人感到不适的感觉，而且场景变得更加的广阔，游戏的趣味性也得到了无限的提升，特别是3D化之后的MARIO更加的饱满，更加的可爱了，所以这款游戏受到了玩家大力的追捧，而销量也是一路攀升。在经历了《SUPER MARIO 64》的制作之后，宫本茂对于游戏的把握和制作也是更加的深入了，同时他对于3D技术的掌握也是日益娴熟，在这种情况下，宫本茂在1998年11月21日推出了《塞尔达传说·时之笛》（对于广大玩家来说，接触这个游戏的人不是很多，不过没关系现在神游机上有这款游戏的汉化版本，相当不错，大家不要错过），这款游戏依旧是围绕着林克、塞尔达以及魔王之间的故事而展开，然而这次却是以3D的形式来表现，游戏中人物的3D建模即使是用现在挑剔的眼光来看也是非常不可思议的，更不用说在当时带给人们的震撼了，同时再加上优秀的故事情节，动听的优秀音乐，还有完美的视角转换等等，这一切都让玩家感到了游戏的真正魅力与乐趣，所以在日本权威杂志《FAMI通》的编辑们尝试了游戏之后给出了满分（40分）的评价，要知道在日本这样一个游戏大国只有四款游戏获得满分啊！不可否认，宫本茂再次以他惊为天人的才华获得了游戏玩家的追捧，再次以他完美的创作获得了世界的瞩目。



随着时代的进步，游戏界也拉开了新的战局。任天堂为了应付SONY的PS2，推出了第四代家用主机GAME CUBE，相应的，宫本茂也继续发挥着他的创作才能，在新一代主机上，我们又看到了《SUPER MARIO SUNSHINE》、《PIKMIN》以及《塞尔达传说·风之韵》等一系列的优秀游戏，而《塞尔达传说·风之韵》也再次被《FAMI通》评为满分游戏，在自己的游戏生涯中，宫本茂就拥有着两款满分游戏，我想这样的成绩是无人能及的。现在，又有消息说宫本茂即将制作《塞尔达传说》的新作以及《PIKMIN2》，相信在不久的将来我们又将看到新的满分游戏，又将看到宫本茂大师为我们创造的游戏世界！

后记 宫本茂的一生有着太多的经典游戏，例如马里奥系列，塞尔达系列等等，而这些也是大家耳熟能详的，在这里我们就不赘述了，相信在时间的长河中我们会永远记住这位伟大的游戏大师——宫本茂！

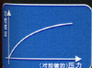
BETOP
北通产品

爽

北通方向盘 2431
BETOP RACING WHEEL



两个电机
感受左右方向的多重振动



压力感应设计
体验轻重不同的线性控制



三段50mm上下调节



三段40度前后调节

方向盘系列
PS2
兼容PS/PS one
BTP-2431



PS2
游戏控制
精品推介 ››









快乐指南

- 北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
- 技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com，及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
- 在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您的身边，随叫随到。
- 三十分钟之内一定给您回复的网上留言板（BBS），敬请观临我们的网站：www.betop-cn.com。
- 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！

（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30）

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85618246 上海分公司:021-62052398

东游记

日文地狱

第34回

若井物！

星川明人

编排/宇部

越来越多的游戏，越来越多的怪异，不知道是因为游戏打多了才变得这么怪异还是什么其他的原因，偶尔静下心来想想，除了莫名指数大幅上升之外游戏对我到底有多少影响……啊，钱包又空了。游戏，打起来的确是一种特殊的享受，一种彻底的放松，一种让自己完全的融入，在某些特殊情况下也可以说是一种究极的折磨，常常会听到有玩家评论某某游戏“实在是烂到了吐血”……吐血？那是肺痨吧？应该去看医生……有动画不看为什么要去看医生？似乎是个很深奥的问题……



莫名其妙的卷头之后开始来些正经的了，这次要讲的五个浊音是“だ（ダ）”、“じ（ジ）”、“づ（ヅ）”、“で（デ）”、“ど（ド）”，罗马发音顺序是“da”、“ji”、“zu”、“de”、“do”。其中的“づ”与上期日文地狱中出现的“ず”发音相同，都是发“zu”的音，老爷们要小心不要搞混。



おい！大丈夫か？

“大丈夫（だいじょうぶ）”在日语中就是“不要紧、没错儿”的意思，例如“これで大丈夫かな”的意思就是“这样没错儿吧”，另外



“大丈夫”这个词也可以用来指人，比如哪天某位老爷走在大街上见到有人因为肺痨在吐血，就可以问他“おい！大丈夫か？”，意思就是“喂，你还好吧？”或者“没事吧？”。

つづく～

这个词常常会在日剧或者动画中出现，大多是在每话的结尾，其实翻译成中文就是“未完待续”，完全不是什么高深莫测的单词……

どんどん……

这个词在日语中有三种意思：一是“接连不断”的意思，例如“质问（しつもん）がどんどんと出（で）る”的意思就是“接连不断地提出质问”；二是“进展顺利”，例如“仕事（しごと）をどんどんかたづけた”的意思就是“工作顺顺利利地做完了”；最后一种意思是“咚咚咚”，可以作为拟声词来使用。

[物种相克]









马鹿物语 [アホか！？あいつら！？]

本月最感慨听到了很多评论飞行模拟游戏的言论，都是仅仅模拟的真实度为依据对游戏进行了彻底的审核，之后便将飞行模拟游戏分为三类：底层为《ENERGY AIRFORCE》、《飞空之舞》之流的“垃圾游戏”；中间层为《眼镜蛇》之类的“平庸之辈”；而最上层的则是《皇牌空战》、《空中力量》这些“顶级作品”……这里明人要再次声明一下，这个审核的标准仅仅是以游戏中模拟的真实度高低为依据的……

アホか！？あいつら！？

（那群家伙是白痴吗！？）

中间层的姑且不论，单是《ENERGY AIRFORCE》、《飞空之舞》被打到底层的依据就已经让明人乐出鼻涕泡儿了——一是“导弹数量太少了，只有6颗导弹，按照3颗一架敌机计算只能打下来2架啊！”，然后便与《皇牌空战》做了细致的比较；二是“回转速度太慢了！真实的战斗机怎么可能这么迟钝！”，然后又列举了《冲破封锁线》、《TOP GUN》（国内译为《捍卫战士》）中的很多经典镜头……其实在真实的空战中战斗的时间不足任务时间的1/10，对地攻击的战斗时间则要更短，在短短的不足5分钟的空战中，能够击坠2、3部战机就已经很不错了。或许有人会说是因为导弹不够，的确，《皇牌空战》里面随便一部战斗机就能挂上60颗导弹，但重点在于那已经是运输机的装载量了……《皇牌空战》固然好玩，但那终归是为了让玩家体验空战的爽快，并不是为重度飞行FANS准备的比较真实的飞行模拟。

《冲破封锁线》？那只是导演为了炒热电影院内的温度。《TOP GUN》？那只是美国海军赞助拍摄的征兵广告。当您在《皇牌空战中》驾驶着战斗机连续进行“眼镜蛇机动”→“剪刀”→“上旋RURU”→“滚筒”之后应该问问自己，我驾驶的是战斗机吗？谢谢，那是高达……

Game Web 远征团

Vol.4

——业界官方网站汇集&访问指南

新贵微软XBOX篇：

作为电玩业界新贵的微软虽在日本市场一败涂地，但凭借着微软本身在IT业界的强大势力以及欧美市场的良好表现，其仍旧是主机大战中不可低估的一股力量。也正如MS的windows遍布全球一样，微软为XBOX制作的官方主页竟也达到了28个国家或地区语言的版本，并且格调相一致，可惜的是并没有专为中国大陆而设的主页，但却有香港和台湾地区的站点，我们要重点介绍的当然还是日本的官方主页。

登陆： 日本站点：http://www.xbox.com/ja-JP　香港：http://www.xbox.com/zh-HK　台湾：http://www.xbox.com/zh-TW

XBOX 就算是日本的XBOX网站，也充斥着强烈的“美版”感觉，特别是那灰色调的氛围以及简洁且有条理的页面布局，再回想起先前看过的三家老大的网站，真是各自的主页与其企业自身风格相一致。这次的“サイトマップ”跑到了页面最下方，还是进去了解一下大概先吧。不过xbox页面的速度并不是很理想，有些页面若进不去的话还得多刷新几次。

ゲーム 关于Xbox游戏软件的页面，其为每个游戏都制作了内容丰富的官方页面。进入“ゲームー　”或“Xbox Liveゲームー　”分别可以查看到全部日版游戏或在线游戏列表，并且还可以依据类型和输入关键字进行游戏检索；ワールドコレクション和プラチナコレクション分别是海外版本游戏的world collection和最受玩家欢迎的高人气白金级收藏游戏的列表，“ソフトレビュー”则是相关游戏的评价。

ハードウェア Xbox的硬件页面，介绍得相当详细和专业，精细到零件，可以说是在四大主机厂商中对硬件信息部分制作得最好的。位于页面右边的一些链接则是一些相关部件或周边供应商的网站，左边的链接是具体部件的介绍和相关专卖店的情报，进入http://xbox.jp/shop可以在下拉菜单中选择地区来检索当地全部的日本Xbox专卖店信息。

Xbox チャンネル Xbox在线频道，包括XboxTV(在线视频)、ニュース(新闻浏览)、インタビュー(人物访谈)，在XboxTV页面中拉动左上部分的滚动条可以在其所提供的全部Xbox游戏影像以及宣传动画中选择自己所感兴趣的来播放，网速快的玩家们可以来这里看看。人物访谈则包括对游戏开发制作人员和企业高层人士的专访记录的笔录。

Xbox WEB SERVICE 免费注册成为会员可享受Xbox.com的更多服务和功能，若是MSN或Hotmail用户的话则可直接用该帐号登录，从这一点上来看，急于打开市场的xbox则要比sony和任天堂大度得多。

COMPANY 关于主机、产品和网页的注意事项和官方声明、企业简介以及人事招聘等。

Xbox Live 关于Xbox主机网络游戏服务的页面，“サービスのご案内”(服务指南)和“ご利用ガイド”(使用向导)中都详细讲解了主机的网络使用方法。“サポート”中有一些典型的关于Xbox网络使用的Q&A。“Xbox Live用特集”里则整理归类了所有网络术语及其解释，感觉有点像日语版计算机三级网络技术考试的词汇大集合，绝对是个非常值得拷贝回去当教材的好东西，强力推荐。

コミュニティ 分类整理好的Xbox相关的网站和论坛的链接，有些站点做得相当不错，实用性甚至强过本官方站点，这些内容会在我们以后的栏目归类介绍。

サポート 服务受理的综合页面，“Xboxカスタマーサポート”(用户支持页面)提供电话咨询相关事宜的服务，但依照内容的不同其受理电话和时间都有差异，页面上都有详细的分类。而“Healthy Gaming Guide”倒是非常体贴玩家健康的页面，连游戏姿势都为大家考虑到了。另外就是关于开发环境，标识说明的页面，还有就是可以到“マニュアルダウンロード”里下载一些PDF格式的指南文件，另外还有一些游戏相关文件的下载。“FAQ・よくあるご质问”则是在本网站的浏览和服务上一些典型问题的Q&A。

另外，进入http://www.xbox.com/ja-jp/games/publisher.htm页面里将能够查看到所有Xbox软件加盟厂商及其官方主页地址，先收集起来吧！今后我们都将全部作介绍的。

另外再简单谈一谈其香港和台湾站点，整体上其页面布局和风格与日本站点都是相统一的，最大的特点还是专设了xbox的官方论坛，喜欢灌水的玩家们又有用武之地啦，但速度确实是不甚理想，另外还需要繁体显示和输入支持，但有总比没有的好，还是期待中国站点开通的那一天。

站点测评

x-box日本站点的测评，截止于2004年1月18日。

属性	测评项	等级
网络	访问速度	2
	信息更新速度	3
	链接数量	5
内容	页面美观	3
	信息量	4
	信息共享度	3
	实用性	3
游戏软件	软件数量	3
	软件页面水平	3
	机种覆盖	1
	数据资料	3

属性	测评项	等级
主机硬件	硬件信息	5
	疑问授理	4
周边	周边产品	5
	专卖店信息	5
影像视频资源		3
企业信息详尽		2
综合评分	67	



四大主机厂商站点总评价

至此，四大硬件厂商(包括曾经的世嘉)其官方网站都一一介绍完了，其厂商风格都又在其站点上再次高度统一地表现出来，在为我们提供大量信息和娱乐享受的同时，也确实都给人留下很深刻的印象，每次介绍后我们都在结尾分别为其作过测评，这次我们大体上再相互对他们作横向比较，将其各自的优劣点呈现给大家作参考。(www.jp.playstation.com和www.playstation.jp我们在此分别简称为ps.com和ps.jp)

①访问速度 这是大家冲浪时最注意的参数吧，相比之下世嘉的站点应该是最快的，也许得益于其作为最早开展网络服务的游戏厂商吧，任天堂和ps.jp速度也很不错，ps.com则差多了，最让人慢得受不了的还是xbox了，以微软在IT界的地位，不应该做得这么差吧。

②页面制作 世嘉和任天堂的页面都非常棒，尤其是一些游戏的官方页面，都做得很精美，而老任几乎达到了把网页做得和游戏一样漂亮的境界，那些精美的图片和flash都是绝对的收藏精品。ps.jp和xbox都还做得勉勉强强让人可以接受，但ps.com就确实有点敷衍了事了，整个网站似乎都是为了卖东西而做。

③软件信息 老牌厂商世嘉和任天堂在这方面做得确实是不需再用词语来赞美了，ps.jp做得也不错，xbox因为在家用机业界资历尚浅还有待加强，但ps.com，说过了，商务网站嘛。

④硬件信息 xbox也许得益于其目前仅有一种家用机，所以在这方面花了大工夫来介绍，世嘉和任天堂因其是老牌厂商，机种太多而难以做到面面俱到，但主流机种的信息还是相当详尽的，ps.jp上对各型号的PS系列主机也有详细的资料，并且还提供PDF格式的说明下载，而ps.com仍然是在打广告。

⑤企业信息 因为历史悠久，世嘉和任天堂当然介绍得很细致，相比前两者，sony和MS毕竟也算是业界的新贵，尽管现在做得都还不错，或许从另一个角度来理解便是作为家电业的霸主和IT业的老大，别人对此是不屑一顾的。

⑥相关资讯的发布方式 世嘉采用的是订阅电子邮件杂志，任天堂是在线杂志的浏览，sony是ps.com上的在线广播，xbox更高级，采用的是在线视频，令人奇怪的是各站点所采用的方式对网速的要求却与各站点的实际访问速度成反比。

⑦关于会员 在网站会员和相关俱乐部方面，任天堂只针对日本国内玩家，sony采用的是付费会员制度，xbox就开明多了，只要有MSN或Hotmail帐号就可，至于sega嘛，残念。

综上，回顾之前的介绍，依照我们对其测评的得分也可大致对各站点的综合水平排个座次(仅供参考)：任天堂(83分)、世嘉(81分)、ps.jp(76分)、xbox(67分)、ps.com(47分)。

文/nakazawa　责编/小沛

注：(1)若自己系统不支持日文显示而呈乱码的话，建议使用开始菜单里的"windows update"到微软官方网站进行升级更新。
(2)本栏目文章相关图片和logo均来自于各游戏厂商官方主页，特此说明。

Girl's Game Garden

安琪莉可本纪之一：通向女王之路



大约是在1994年之前，日本著名的电玩公司光荣KOEI在展望到了仍属于未开发领域的女性玩家群体后，决定制作一款以服务女性为目的的恋爱养成游戏，于是由著名插画家由罗绘里执笔的初代《安琪莉可SPECIAL》便在SFC平台上诞生了。由于之后的反响非常热烈，因此在1996年3月29日初代的安琪莉可被移植到了当时最新的游戏平台PS上，1997年又移植到了PC平台上。在当时还是一片空白的女性向游戏领域，《安琪莉可SPECIAL》的出现就像是一座划时代的里程碑，其超豪华的声优阵容直到今天才有《心跳回忆GS》堪与之匹敌。这款游戏开创的不仅仅是辉煌庞大的安琪王朝，更是开创了女性向游戏的一片新天地。今天想要为大家着重介绍的正是这款KOEI女性向游戏的开山之作。

剧情

初代《安琪莉可》的剧情其实很简单。故事背景是我们身处的这个宇宙中，而整个宇宙实际上是由一位女王和她的辅佐官（女）以及九位掌管宇宙九大元素力的守护圣（美男！）来维持。这九位守护圣分别是：光之朱烈斯、暗之克莱维斯、炎之奥斯卡、水之卢米埃、地之鲁瓦、梦之奥利威、风之兰迪、绿之马露塞尔、钢之萨斐尔。

非常有创意的是，游戏以“宇宙”这个包罗万象的概念巧妙地将各种时空联结在一起，因而在安琪莉可的宇宙中，既有充满中世纪华贵风格的宇宙主星，又有科技非常发达先进的工业行星，也有屹立着宇宙第一财阀的贸易惑星。作为宇宙缩影的飞空都市中既有古色古香的宫殿，又有代表了宇宙最高科技水平的王立研究院，而女王和守护圣就居住在飞空都市的圣地中，并于圣地控制着整个宇宙。

宇宙的女王拥有强大的力量，并以此维持整个宇宙的平衡和安定。一旦女王的力量开始衰竭，宇宙也将毁灭，解救的方法是选出适合的人选继承女王之位，并培育出新的宇宙。玩家要扮演的是出身平民的金发少女安琪莉可，并作为女王候补之一与出身贵族世家的大小姐罗莎莉亚竞争女王之位。争夺的方式就是培育指定的大陆——造房子，谁能最先将房子造到中央岛就胜利了。当然，不爱江山爱美男才是王道，所以如何跟自己心仪的守护圣搞好关系进而交往提高亲密度才是我们的正业。



系统

初代的游戏操作系统非常简单。一开始玩家有4点力量，育成方面，如果要求守护圣赐予大陆少量力量将使用2点力量，4点就是大量传送，破坏对方的标准也与之相同，2点力量小破坏，4点力量大破坏。约会则将用去所有力量（可见约会是很累人的……）。

每28天女王会对两位女王候补的成绩进行考评，标准有两个，一是大陆育成度，也就是谁的房子比较多，二是对守护圣力量的运用，实际上就是看谁能跟更多的守护圣保持良好关系。考评获胜的人将获得增加1点力量上限的奖励，以8点为极限。力量的多寡决定了美男的上手度（寒），而一旦跟守护圣关系密切到如胶似漆（再寒），无论原先是多么严肃或是冷酷的人都会主动来帮你造房子，因此一开始最重要的是如何尽量多地与守护圣建立良好的关系。在这里有个小技巧，即一开始每次都只用少量力量育成大陆，多找不同的守护圣，与尽可能多的守护圣提高亲密度。因为最初大家造房子的速度即使分大量少量也没有大的差别，但相同时间内你和罗莎莉亚造差不多数量的房子，而守护圣已经有半数以上是支持你的了，这样1点的力量就已经是你囊中之物了。正如大航海4中当你拥有第一支分舰队以后就变成了数字的游戏一样，当你开始得到第5点力量时，今后无论育成还是同守护圣的关系也只是一个数字问题了。



恋爱

初代的恋爱系统跟养成系统一样简单。数值设定方面，游戏最初将根据你选择的星座和血型决定与九位守护圣的相性，也就是星座的契合度，同时相性也受守护圣彼此间关系的影响。例如O型血的巨蟹座与暗之克莱维斯相性高达92，于是死忠于克莱维斯的水之卢米埃的相性也有92，但是与克莱维斯关系恶劣的光之朱烈斯，你同他的相性就只有35了。玩家可以通过萨拉的占卜馆提高和某个角色间的相性，但相性之外的好感度才是影响最终结局的数据，也是玩家和罗莎莉亚竞争最激烈的地方，满值是200。

相性、约会和日常对话都能影响好感度的升降，尤其是约会。约会可以外出也可以留在房间喝茶，外出的话地点有公园和森林湖。去公园就必须按照顺序回答问题，一言不合守护圣就会板着脸把你送回家，所以一般我都会选择保险的森林湖约会，并且在森林湖约会达到一定次数和亲密度，就会有特殊事件发生。约会有多种触发模式，一般是每周日你可以到圣殿去约自己喜欢的人，而在平时守护圣也会主动找你去约会，如果拒绝的话好感度大降。当然玩家也不是那么被动，如果你已经有了5点力量，那么在平时去森林湖并对着瀑布祈祷的话就会随机出现一位守护圣（有时也有轮空的），之后就开始你们的约会了。

好感度达到一定程度，当你去守护圣办公室时会随机发生动画事件，每人都有两个，主题是“守护圣不为人知的一面”。一般玩到第二个事件发生时，离告白之日也不远了。只要达到了亲密度，约会次数也够了，嘿嘿嘿……那就等着心爱的守护圣到恋爱圣地森林湖用他们魅惑人心的美妙嗓音向你告白吧！当然你也可以主动向他告白，但结局只有一个——某某女王候补和某某守护圣共结连理，消失在宇宙的深处了，从此开始了幸福快乐的生活。（汗……好像是私奔嘛？）



杂谈

初代安琪据目前所知除了日本本土的日文版外，还有台湾省汉化的中文版和韩国引进的韩文版。之后为了纪念安琪的制作发售，KOEI还推出了名为《安琪莉可 DUET》的一代重作版，在这款改良重作版中罗莎莉亚也变成了可选用的主角。以初代为主题的游戏还有名为《不思议之国的安琪莉可》的类似大富翁的游戏，另有一款在GBA平台上的蛋糕制作游戏。不过作为外传来说，这两款都难以与二代外传《天空的镇魂歌》相提并论。关于《安琪莉可 SPECIAL2》及其外传《安琪莉可 天空的镇魂歌》，某魂将在今后为大家做介绍，敬请留意后续喔！

■文/暗是魂

花匠报告

在友人sai的介绍下，飞月有幸请到在《安琪》界小有名气的暗是魂(暗：用刀架在我脖子上也算是请吗!?)为各位介绍所有女性玩家心目中的圣作《安琪莉可》(又译《女王之路》)。如果说《美少女梦工厂》是女性游戏的雏形，那《安琪》就是开山之作了，之后大部分的女性游戏均是建立在该作的基础之上，10年来更是没有任何一款女性游戏能够动摇《安琪》的地位。飞月今后将会系统地为大家介绍这个经典系列，敬请期待！

■责编/飞月

闲扯游戏BAR

经过几个月的磨练，小沛终于接过了龙哥手中的帅印，从本期开始，全面接掌"闲扯游戏"和"秘技天地"这两个栏目了。而龙哥大人则继续专心于"热线"栏目，为大家排忧解难！对于我这个新人，需要学习的还很多，可能在一开始会有许多不足，希望大家批评指正。既然现在重任在肩，我自然不敢马虎半点！风林、龙哥这两位本栏目的前辈都是我学习的榜样！不多说了，看小沛本期为您奉上的内容吧。

责编/小沛

恶搞 变形金刚



人到中年的汽车人首领——擎天柱

永堕黑暗

——我的《零·红蝶》心灵笔记

一

孤独的我，漫无目的地游走在这葱郁的森林中，我的心随着脚步深入森林而压抑，我的脚步也随着心的压抑而沉重，我拖动着双脚跨过树旁一座小的石碑，刹那间我感觉到，空间在自己的眼前晃动，时间在自己的脑海中流动，我无法分辨眼前的世界，迷失在一片混乱之中。

二

当我再度清醒时，已进入一个荒废的村庄，一股来自记忆深处超越时间的冲动告诉我这儿是皆神村。在这样一个夜，我看不到一个人影，也丝毫感觉不到有生物的存在，可我能感到有一种气息，一种来自黑暗深处的气息，清醒以后的这一刻，我开始感到害怕，不只是周围的黑暗，更多的是来自内心的孤独和那让人窒息的感受。

三

身旁的火盆泛着火光，那细小的噼啪声在这里回荡，我拿起一个火把，准备前行，我的行为是那样漫无目的，这微小的火苗划过一片黑暗，又淹没入另一片黑暗，它是无论如何也不能穿越这整个黑暗，我把火把靠近自己，这样我才能看清自己，知道自己确实存在于这黑暗之中，但我却不能从这个火把中感受到一分一毫的温暖，这火把只能照亮几步路，却不能照亮整条路。



四

皆神村被笼罩在巨大的黑暗之中，是究竟怎样的一种黑暗呀！我不能确认时间在这块黑暗之中是否流动，只有通过心跳，结果是时间确实流动，还那样的快，无声无息消磨着我。

五

我终于明白皆神村已堕入那永恒的黑暗，没有阳光，没有光明，我经历的每一刻都有可能是白天，我经历的每一刻都有可能是黑夜，黑暗和光明是两个相对的概念，我很久没看过光明，也就无视这黑暗，只是这巨大的黑暗侵蚀着我，带走我心中的美好，带走我的希望。我无法逃离这片黑暗，自己就像在一只大手下的玩偶，多么无助。

六

我又感觉到来自周围并非人类发出的沉郁的气息，每当这种气息贴近我，我就感觉到一种极度深寒。空气中弥散着一种细小颗粒，刺激的我想要流泪，眼前的世界也更朦胧。啊——我清晰地听到自己的喘息声，我从未感到自己如此疲惫，体力和精神都已到了极限，我又想从此睡去，又怕这一睡就会让自己化入这黑暗，我并不对生存绝望，因为当我陷入皆神村的黑暗就已失去了希望。

七

"记住，我们将来要一起去海边，手拉着手在那里相依偎，这是我们的约定"。耳边响起了恋人甜蜜的话语。对，那是我们的约定。我的心里燃起了希望，是那样强烈，我一定要逃离这片黑暗，迷茫的双眼之前出现了那红色的蝴蝶，为什么是那样鲜艳的红色，它是在引导我吗？是带我逃离这黑暗，还是将我彻底引入这黑暗。

八

进入皆神村，我的眼中就只有一片灰黑，这片片飘动的红色是这么醒目，这么耀眼，我只有默默跟随着它。我又已经走了很长的路途，终于明白皆神村的黑暗是这么可怕，它几乎吸干了我刚刚燃起的希望，我开始怀疑自己和恋人之间的约定，如果皆神村的时间过得如此之快，那恋人是否已忘记了这个约定，亦或是又已和别人有了新的约定，那么我又为什么要愚蠢地坚守着这个约定。"我们要永远在一起"。不，我们不会永远在一起，那只是一个枉然的约定，谁也不会遵守。我又一次感到前路迷茫，哪怕有红蝶的指引。

九

黑暗本身就足以消磨人的灵魂，而孤独却可以消磨我的意志，我随着红蝶走了如此漫长的路，我甚至怀疑根本没有出路，因为黑暗压迫的不只是皆神村，甚至是整个跳动过的时空，我听到双脚踩踏在那泥泞土地上的声音，还有灵魂浮游而过回荡在我心中的细小哨声。

十

我终于看到了鸟居和青石铺成的台阶，或许出口已不远，或许死亡才更近，我踏上那青石，沉重的一起一落震得脚底发麻。我看到身后的魂灵，已没有退路，一点点迫近，一点点听到纱重的笑声，那笑声像是欣赏着屠戮，欣赏着鲜血，这是一种单纯的笑，一种复杂的笑，单纯到仅满足了她的快感，复杂到融汇了她的快感、憎恨、悲伤以及对约定的执着。我的内心突然与纱重产生巨大共鸣，我感到震惊，我难道要去追寻纱重的足迹。

十一

我又看到零杀死了茧，看完了红梏祭，看到那缢痕，化作了另一只红蝶，这是多么伤感的红蝶，终于明白了所有的约定在这世上都如此飘渺，因为我们都是独立存在的，而约定却是两个人的事，除非两人合二为一，否则约定就只是双方的一厢情愿。

十二

我看到了那无底的虚，红蝶在那之上飘浮，我迈向红蝶，堕入那永恒的虚，堕入那永远的黑暗，我清晰地看见红蝶，想起那个约定，眼前泛起了约定中那湛蓝的海，却只有我一个人……

——江苏 蒲俊舟

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

游戏真的越来越不好玩吗？

最近在网络和游戏杂志上发现了很多奇怪的言论，每个人都在感叹说现在玩游戏不再像以前那么好玩了，说再也找不到以前快乐的感觉云云。但就我多年的游戏经历而言，我觉得说这种话的人根本就没体验过真正的游戏快乐！

我今年三十多岁了，玩龄将近二十年，街机、FC、MD、SS、PS、PS2我都玩过，这些坏掉的主机和部份卡带至今还被吊自珍地收着。现在主要是打PS2了，只是因为有小孩和第二天赶着上班的关系，每天打机时间仅有晚上一两个小时，周末则会长一点，主要是小孩太小，一怕影响她的视力，二怕暴力镜头太多不利成长，每天晚上要等到把她哄睡了，10点多我才能开机，即便如此，我也很珍惜这宝贵的两小时，打机非常投入，一盘游戏通关时间一两个月不等，通关后的感觉非常棒。

游戏真的会带来快乐，我坚信这点，当你经过多次努力终于爆机时，看到操作的人物胜利大结局的ending画面时，那种爽快感真的是没法说，日常生活中的不如意和挫折感完全一扫而光。不管是PC游戏，还是TV游戏，游戏最大的优点就是可以给操作者带来满足感，或许在现实中你碌碌无为、平凡无奇，但在游戏中你却可以运筹帷幄，或救人于水火，可以实现你现实中想都不敢想的一切，成为众人瞩目的大英雄，游戏机实际就是造梦机，这也是电子游戏问世以来一直吸引人的地方。我觉得象我们这种拿人钱财与人消灾的上班工薪族，为了维生，十几年来呆在一个死气沉沉的地方，做着自己不喜欢的事情，上班被老板干得很憋气，下班后再不发泄一番的话，恐怕是会发疯的。加上其他的娱乐形式我也不喜欢，电视机只用来看看新闻，所以看看影碟、打打电动就成了我下班后的两大消遣。（有时很羡慕电软杂志的众小编们，可以从事自己喜欢的职业！）而且我从来不相信游戏越来越不好玩的说法，从FC时代到PS2、XBOX时代，涌现出多少好游戏，而且从画面到操作不断地日趋完善，所以就我个人的游戏经历而言，我认为没有不好玩的游戏，关键在于你玩游戏时的态度！



现在游戏多了，反而不知道玩什么好了。

记得我上初中时，一个同学有海外关系，国外亲戚带回一台红白机和超级玛莉、坦克和成龙踢馆等卡带，轰动一时，周日该同学家里人满为患，每个人都为能握上几分钟的手柄感到高兴。后来，在开明的父母支持下，我自己也拥有了一台红白机和魂斗罗卡带，总共费钱三百多元，当时家里淘汰了一台12寸黑白电视，我就接上拼命玩，由于是黑白电视机，所以和同学双打时经常分不清彼此，刚开始时通一两关简直是天方夜谭，后来越练越好，终于有一天深夜，一命不死全通关实现！我激动了整整一个晚上。当时游戏给我们带来的快乐是多么朴素、简单，我相信十年以上玩龄的玩家都会有同感。而且我学习也没拉下，高考也过了，游戏学习两不误。后来MD入手，各种游戏的难度也越来越高，通关后的快乐值也越来越大。90年代上班有钱了，先后入手了14寸小彩电和SS、PS，游戏带来的满足度也在不断提高，打机热情空前高涨。记得我当时正在谈恋爱时，和女朋友出去回来得比较晚，夜里一两点我还是要开机打一会儿，当时我女朋友就说她还不如一台游戏机呢。按照古人三十而立的说法，如今我也成家了，但没有什么业可以立，打工一族而已，有了小孩，生活负担不断增加，精力也分散了许多，但只要一有时间我还是喜欢打打游戏。去年PS2终于偷偷入手，连机带记忆卡快2000大元，用去月薪大半！入手游戏有353、忍、合金装备等大作，也有自己认为是大作的盗墓者、暗黑天使、夺宝奇兵、鬼泣2等，认真地玩起来，虽然部份游戏还没有通关，但我一直在努力，游戏的通关进度成长中。



和早期的8位机、16位机相比现在的游戏画面不好吗？操作不佳吗？不见得，那么为什么还会有人认为游戏越来越不好玩呢？我认为原因有三：一是媒体不负责地诱导，根本不考虑国内游戏玩家的实际情况，媒体报导XX大作如何如何，部分玩家就会按图索骥去找来打，根本就没考虑过该游戏是否符合自己的喜好，能不能打下去，开打下去又实在找不到感觉，打机痛苦到如此，又谈何快乐。举个例子，如FF、DQ等RPG或ARPG系列，几乎每本TV游戏杂志说它是什么百万级大作，通篇累牍怎么怎么的好，但我相信对每一个国内日文苦手玩家，简直就是天书，买了也不知道怎么玩，谈何乐趣？除非汉化我是碰都不会碰的，我记得前几期电软有个玩家撰文说真正体验樱大战的魅力是在玩到PS2的汉化版后，SS、DC时代是参照日文攻略不知所云的通关，像此类游戏，我认为只有打破语言障碍，你才能真正溶入游戏，体会到游戏个中的含义，否则，你只能瞎打，打了也白打，浪费时间和感情，试想打游戏打成这种地步，不知是游戏的悲哀还是玩家的悲哀？其二，攻略、金手指泛滥，造成玩家过度依赖，丧失探索游戏的乐趣。很多玩家打机时碰到了困难，第一反应就是找金手指，实在不行再找攻略，找到以后再按别人的打法打一遍，你说这是打游戏找乐吗，纯粹为了完成攻关任务嘛。第三，也是最重要的一点，部份说打游戏越来越找不到感觉的人，很少或者根本就没有经历过贫苦年代，既然不曾拥用，又谈何珍惜？80年代一盘卡带100多元，当时消费水平才多少？因而大家对游戏无比珍惜，一盘普普通通的游戏节目我们能一打再打，反复琢磨，那时游戏节目不多吗，也很多，很多人就交换着玩，也很快乐。现在呢，社会经济在进步，人民的消费水平不断提高，80年代出生的独生子女家长宠爱有加，口袋中银两充足，再加上大地集团盛行，玩家得到游戏软件廉价便捷，比起当年的我们，这些人真是幸福得太多了（我就亲眼见过很多小玩家或是带着父母，或是自行到电玩店买主机和光盘，而且出手非常阔绰，可能我们这里是经济特区吧，电软上很多玩家哭诉攒钱买机买盘的事情本地应该不会发生太多）。东西来得容易，就不会珍惜，情理不过如此，我和本地很多玩家交流过，很多人告诉我拿到游戏后，先开机看看，喜欢的就找攻略打一打，实在打不下去了就不打，不喜欢的就扔到一边，然后就说XX作品我打过了，XX作品不过如何，人云亦云，最后不知所云，好像打游戏就是纯粹为了向别人炫耀，这样的打机态度是不对的！伪玩家该打打假了，不管是在网上，还是在杂志上，处处充斥着此类人物，自以为是，动辄以资深玩家的姿态说三道四。我想可能是跟整个浮躁的社会环境有关，再加上年纪轻，思想不成熟的原因吧，但愿也是这个原因。我相信真正有水平的资深玩家还是有的，只是比较不为人知罢了。



PS时期的经典游戏好像比较多。

顺带说一句，我赞成打机时借鉴攻略，攻略是一把双刃剑，可以减轻攻关痛苦，也会降低游戏乐趣，适当使用，有了一定的指导，总比你在游戏的关卡中瞎打乱打、浪费时间好的多，记得当时打魂斗罗的第四关BOSS时，为了找到射击死角，我不知打了多久！这时如果得到指点，我们就能少走多少弯路，节省多少宝贵的游戏时间。

我认为既然要打游戏，就要端正态度，认认真真地玩，找到适合你口味的游戏节目，管它是不是大作，也不要人云亦云，认真攻关，适当借鉴攻略或金手指，努力找寻游戏给自己带来的乐趣，千万不要被游戏玩，做到游戏学习或工作两不误。也许很多人可能会认为以我这种年纪，还跟小孩子一样打游戏、谈游戏，不务正业，但我就是喜欢打游戏，而且将会一直喜欢下去，直到我老得握不动手柄为止！

——洪凌

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

小沛论战

没想到龙哥一时兴起的举动竟然引起了读者们的兴趣。其实我现在接手这个栏目的感觉是骑虎难下，你说期期都有"论战"吧，不见得有合适的稿件，如果没有吧，又怕读者们失望。我衷心地希望大家能给我提供一些新鲜有趣的论题，然后围绕这一论题展开探讨，这才有论战的意思。

时下最有悬念的，就要数PSP和NDS的对决了，到底谁胜谁负，还是平分秋色？没人能下论断，但却都有心中支持的一方，大家不妨就此问题谈谈自己的看法。

孰胜孰败？——PSP对决NDS

久未听闻PS3的消息了，相比之下，掌机市场的竞争似乎更有一种"山雨欲来风满楼"之势。这不，NDS又被提到了台面上。

SONY对掌机市场垂涎已久，对任天堂也早已忍无可忍。明明自己的PS、PS2比老任的N64、NGC要风光得多，但看着山内家族，愈来愈鼓的腰包，心里总会有点儿不平衡。不就是个GBA，它算老几，老子出个PSP把它给"端"了！一场大战在所难免。

PSP的性能目前看来简直是无可挑剔，令人惊叹，但别忘了，那是SONY，它最擅长的就是宣传，它总是能把人们都捧得晕晕乎乎，直到后来，拿到了实物一试才恍然大悟：又被SONY给骗了！铺天盖地的广告宣传，加上SONY的品牌效应和人们的"跟风"心理，当年不就把PS2给捧上天了吗？可性能呢？与NGC、XB一比方知SONY确实够"狠"、够厉害。所以说，对于PSP的种种数据，我们更应冷静观之，至多当个参考：这最多也只是理论值，实际能力达到怎样还只是个未知数。

如果SONY代表的是霸气，相较之下，任天堂就更加温婉一点，在经历了N64、NGC两代主机的失利之后，任氏将其"太极"功夫发挥得更加出色：以柔克刚，以静化动。任天堂已深谙其中之奥妙，NDS的发布留给众人的只是更多的猜测：双屏，会是个什么玩意儿啊？在此说个题外话，当初听说老任要出NDS，不知是何东东。"DS"那不就是FC的磁碟机吗？难道NDS会采用磁碟为媒体？而神游机不也就是用……照此说来，神游机只是NDS的实验机了，只是为了确定一下"磁碟"系统的使用？这招高呀，这不就是兵法上所说的"明修栈道，暗渡陈仓"吗？可上网一查，才知道纯属个人之想象罢了。NDS，竟又用卡带！任天堂，果然还是个守旧的家伙呀！

而PSP采用的是光盘，但无论如何，光盘抑或是卡带，只要被D商盯上眼，那D版是早晚的事，与其用费电的光盘，还不如用卡带省些电，可能这便是任天堂所在想的。

三上真司曾直言SONY产品质量差，虽不能完全赞同，但翻开一本本杂志，询问的多是PS2的光头问题，往往又用了没多久就得清洗，这说明了什么？或许有人会说PS2翻新机多，可原装也如此！怎么就没听说过NGC、XB光头报废呢？（苦笑）PSP采用光盘为媒体，耗电量是其次，若光头问题处理不好，机子隔三差五地就"闹情绪"，又焉有心情去游戏？

写着写着就有点儿偏向老任了，但不可否认，在掌机方面，SONY最多算刚入门。GBASP发售了这么久，销量又这么惊人，NDS又极有可能兼容GBA软件，而PSP又能如何度过刚开始的软件真空期呢？（旁人曰：兼容或与PS2/PS3联动，我晕……）

而软件商那方面：依我之见，或多或少是会偏向老任的，原因有这两点：1、GBA游戏开发周期短，资金又少，往往卖个几千份就可以盈利了，而PSP采用光盘为媒体，开发周期、资金无疑会成倍增长。2、SONY进军掌机市场，其野心已是路人皆知：一统TV游戏业，但这不又回到了FC时代了？以史文为首的软件商们又怎么甘心再被硬件商所使唤？家用主机索尼老大，掌机任天堂称王，这，才是软件商所希望的，也是最愿意看到的。

写了这么多，不免对任天堂有所偏袒，但任天堂已无路可退了，面对PSP，先用GBASP挫其锋锐，再用NDS绝地反击，OH！God bless Nintendo！——它已经不能再遭受失败了！

上海　张彪

小沛： 您开篇说，索尼看着山内的腰包越来越鼓就愤愤不平？不会吧？面对NGC现在的处境，恐怕是山内一看见PS2就运气！其实两家各有高招，一个是大型家用机，一个是随身掌上机，根本是井水不犯河水。但是现在索尼跟任天堂叫板，老任也奋起抵抗，结果不好说。

我不知道索尼是哪点得罪你了，你怎么就揪着PS2那么不顺眼啊？你说PS2质量不好，请问您往机子里塞的都是正版吗？你没听说过NGC、XB的光头报废，当然了，这两款主机的拥有者远远低于PS2，我倒是听说过XB报废，至于NGC，只认正版自然是寿命长了！

目前，已经有无数知名软件商加盟了PSP的软件开发，在这方面与任天堂不相上下。而且您怎么知道"PSP采用光盘为媒体，开发周期、资金无疑会成倍增长"？到底成几倍？你可不能一概而论，说"GBA软件卖个几千份就可以盈利"，这得看对于游戏开发的投入是多少。

说索尼准备一统游戏业，这有点夸张。进军掌机市场，不过是想要同任天堂分一杯羹。凭索尼现在的实力，三分天下可以，要想统一，它可不是真龙天子！最后您给索尼的一套"连续技"，看着确实挺狠，可是GBASP根本不能和PSP正面交锋，就好比关公战秦琼，至于NDS，谁胜谁负可不好说，起码双屏的设计有待研究！

FF是垃圾吗？

——驳《只因太好所以不要》

从广泛的媒体上看：有人认为《FF》荒废学业，浪费青春，这是事实；有人为《FF》戴上厚厚的眼镜，这也是事实；有人沉醉于《FF》的CG动画中，这还是事实。于是就有人写了篇《只因太好所以不要》，劝我们"拒绝这种关心我们的钱袋子胜于关心我们身心健康的东西"。对此我不敢苟同。

《FF》是RPG，剧情是游戏的精髓。情节曲折，感人至深更是一款优秀RPG所具备的。没有几十小时的游戏流程，不知道怎样才能交代清剧情。如果现在你还能找出一款几小时就能通关，且剧情平淡，毫无深度可言的RPG，那么这才是真正浪费我们宝贵光阴与银子的东西。

既然《FF》是RPG，那么采用逐渐升级的"培养系统"也是在所难免。正像"读书不能死读书"一样，玩游戏谁也没让你死练级。玩过《FF》的都知道，很多BOSS都是有弱点的，找出其弱点一击必杀就是高手们的玩法。比如对不死扔个凤凰之尾什么的。所以常会有听到某某玩家完成最低LV爆机。升级及其能力的上升，只不过是让新手能顺利地完成游戏。你自己死脑筋往牛角尖里钻，那也怨不得别人。

自改世代以来史氏一直以漂亮的动画作为FF的卖点之一，男女主角的浪漫场面在PS系主机强大的3D机能下表现得淋漓尽致。可我从来没见过什么"红艳无比的毒苹果"。翻遍《FFX》的包装与说明书，虽然没有找到"全年龄推荐"的字样，却也同样没看见有"18禁"的图标。记忆中《FF》系男女主角连牵手都没几次。唯一一次是"火"的场面，就是尤娜与提达伴随着优扬的主题曲在湖中热吻。这段场景曾打动过无数人的心。如果连这个都算是"专为18岁以上人士所加的'成人情愫'"。那么我十分怀疑自己是不是回到了那个"被封建礼教所束缚的年代"。

"过犹不及"四字写得好，做任何事过了都不好。喝水都能撑死人呢，何况玩游戏这个伤神伤脑又伤眼的主儿。早就听人宣传游戏一小时要休息十五分钟。相信每个人都知道，可又有几个人会遵守呢？自己不知"适度游戏"却去责怪游戏设计者。我不知道与他们何干，难不成让设计者在《FF》中加个系统——连续游戏一小时，强制关机十五分钟。那么估计不出两天，史艾办公楼一定被玩家踏平了。这让我想起了句笑话，不太雅，叫做"拉不出屎却怪马桶没吸力"。

刘读者认识的人无一例外地戴上了厚厚的眼镜，的确不幸，但并不代表所有人都如此。至少我是一特例。还有我一同学，比我还牛，玩游戏玩得比我凶，视力却比我好，好得都快成远视眼了。我就常感叹为啥玩游戏的人，眼睛都特好呢？

说史氏关心我们的钱袋子则更是无稽之谈。在中国，喜欢《FF》的的确不少，可不知他们买的是正版还是盗版，把史氏从中国玩家那儿淘回去的那点银子比作沧海一粟也不为过吧。等中国玩家都有了买正版的意识再来说这句话或许还有点底气。

一款游戏的卖点不外乎剧情、游戏性与画面，没有多少游戏能面面俱到，总有一个侧重面。《马里奥》重游戏性，《DOA》看美女等等。但要找到一款符合刘读者要求的，不重剧情，可玩性与画面的"适度健康娱乐"的游戏还真有点难度。如果就刘的观点而论，不只《FF》是"浪费生命戕害身体的文化垃圾"。我看每一款游戏都称得上这号。

我只是一名普通的高三学生，驳论文也是上学期才刚学的，还有很多不足的地方。原本是不想献丑的，不过见到有人这样诋毁《FF》还是忍不住跳出来为它喊冤，特立独行没什么。正所谓白菜萝卜各有所爱，但以偏概全，颠倒黑白，无中生有就有点过了。



上海　计云

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件游戏新作发售表

NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Playstation Playstation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

编辑部就要有人送来铁骑大战的操作台了,呵呵再加上投影机,哇!效果简直...还有GT Force,哈哈哈.真的是好爽游戏专用就是不一样。只可惜没有一样东西是自己的,测试两天还要还回去,郁闷!什么时候才能有属于自己的一片天地啊。为了自己的将来,好好努力吧!把杂志办好了就什么都有了。

PLAYSTATION 2

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月1日	信长之野望-天下创世	信长の野望-天下创世	SLG	光荣
	★九怨	九怨-kuon	AVG	FromSoftware
4月8日	SIMPLE2000系列Vol.47关原合战	SIMPLE2000シリーズVol.47合战关ヶ原	ACT	D3 Publisher
	SIMPLE2000系列Vol.48你就是出租车司机	SIMPLE2000シリーズVol.48タクシー~运转手は君だ~	RAC	D3 Publisher
	搬枪少女 Vol.1	ガンスリンガーガールVol.1	ACT	Marvelous
	Burnout 2: Point of Impact	Burnout 2: Point of Impact	RAC	Sammy
	UFC 2004	UFC 2004	FTG	Marvelous Interactive
4月15日	红海2 Crimson Sea	红の海2 Crimson Sea	ACT	光荣
	幸福操作官	幸福操作官	ETC	SEC-Japan
	炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートデラックス	RAC	Hudson
	神鬼帝国	Kaena	A-ADV	Namco
	BACKYARD WRESTLING	BACKYARD WRESTLING	SPG	EIDOS
4月22日	橙色口袋~鲁特琴~	オレンジポケット~リュート~	AVG	Pionesoft
	新天魔界Generation of ChaosIV	新天魔界Generation of ChaosIV	S-RPG	Idea Factory
	筋肉人	キン二クマン	ACT	BANDAI
	钢铁前线B	PANZER FRONT Ausf.B	SLG	ENTERBRAIN
4月25日	幽游白书:黑暗武道会	Yu-Yu Hakusho: Dark Tournament	FTG	ATARI
4月28日	★随身玩伴多罗与流星	どこでもいっしょ トロと流れ星	ADV	SCE
4月下旬	★侦探神宫寺三郎KIND OF BLUE	探侦神宫寺三郎シリーズ	AVG	WORKJAM
5月11日	X战警:传奇	X-Men: Legends	RPG	Activision
5月27日	★超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	SLG	Banpresto
6月	樱坂消防队	樱坂消防队	AVT	IREM
6月29日	蜘蛛人 2	Spider-Man 2	ACT	Activision
2004年春	转校生学园幻苍录	转生学园幻苍录	ADV	ASMIK-ACE
	信长战记	信长战记	SLG	Global A Entertainment
	★幻想水浒传IV	幻想水浒传IV	RPG	KONAMI
2004年夏	★最终幻想XII	FINAL FANTASY XII	RPG	SQUARE ENIX
10月31日	圣诞夜惊魂	Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas	AVG	CAPCOM
11月11日	Fugitive Hunter	Fugitive Hunter	ACT	ATARI
2004年内	东京魔人学园外法帖 雪风录	东京魔人学园外法帖 雪风录	SLG	Marvelous Interactive
	九龙妖魔学园记	九龙妖魔学园记	RPG	SHOUT! DESIGNWORKS
	★合金装备3食蛇者	メタルギアソリッド3スネークイーター	ACT	KONAMI
	DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS	デス バイ ディグリーズ 铁拳:ニーナ ウイリアムズ	A-ADV	NAMCO
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	RPG	KONAMI
	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware
2004年未定	圣灵机2	圣灵机2	RPG	WINKY SOFT
	★KOF MAXIMUM IMPACT	KOF MAXIMUM IMPACT	F-ACT	SNK Playmore
	决战III(暂定)	决战III(暂题)	SLG	光荣
	Altered Beast(暂定)	Altered Beast(暂题)	A-ADV	世嘉
	降魔(暂定)	降魔(暂题)	A-ADV	世嘉
	★樱花大战5~永别心上人~	さくら大战5 ~さらば爱しき人よ~	ADV	世嘉
	少年冒险王:黑暗世纪	冒险王ビット:ダークネスセンチュリー	RPG	BANDAI
	蝙蝠侠外传~复仇的誓言~	バットマン外传~复仇の誓い~	A-ADV	UBI SOFT

XBOX

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月22日	电脑大战~Drone Z~	电脑大战~Drone Z~	A ADV	Metro3D Japan
4月29日	★鬼屋冒险	Grabbed by the Ghoulies	ACT	Microsoft/Taiwan of China
5月	天诛 三 回归之篇	天诛 参 回归ノ章	ACT	From Software
6月	全光谱战士	Full Spectrum Warrior	SHT	THQ
7月	闪点行动：冷战危机	Operation Flashpoint：Cold War Crisis	SHT	ATARI
2004年发售	真梦生活在线	トゥルーファンタジーライブオンライン	RPG	Microsoft
	★光环2	HALO 2	FPS	Microsoft
	★微软汽车拉力赛2	ラリースポーツチャレンジ2	RAC	Microsoft
	★死或生在线	デッドオアアライブオンライン	FTG	Tecmo
发售未定	★SNK VS. Capcom SVC Chaos	SNK VS. Capcom SVC Chaos	FTG	SNK Playmore
	Master Slave	Master Slave	ACT	TAKUYO
	雷电战士：进化	RAIDEN FIGHTERS evolution	SHT	New World System

NINTENDO GAMECUBE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
6月	哈利波特和阿兹卡班的囚徒	ハリーポッターとアズカバンの囚人	AVG	EA
2004年夏	家园	Homeland	SLG	Chun Soft
	★牧场物语美丽人生女孩版	牧场物语ワンダフルライフforガール	RPG	Marvelous Interactive
	VR战士：E世代	Virtua Fighter：Cyber Generation	RPG	SEGA-AM2
2004年冬	★生化危机4	バイオハザード4	AVG	CAPCOM
	★杀手7	Killer 7	ACT	CAPCOM
	瓦利奥世界（暂定）	ワリオワールド（暂题）	ACT	任天堂
	天外魔境II NAMIDA	天外魔境II NAMIDA	PRG	Hudson
发售未定	★星际争霸：幽灵	StarCraft：Ghost	ACT	Blizzard
	PC 原人	Hudson Selection Vol.4 PC 原人	ACT	HUDSON
	★分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell：Pandora Tomorrow	ACT	UBI Soft

GAMEBOY ADVANCE

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
4月1日	和小狗在一起！2	仔犬といっしょ！2	ADV	CultureBrain
	京魔人学园符咒封录	京魔人学园符咒封录	SLG	Marvelous Interactive
4月13日	★星之卡比 镜之大迷宫	星のカービィ 镜の大迷宫	ACT	任天堂
4月16日	★蜡笔小新呼唤暴风雨 影院大冒险	クレヨンしんちゃん岚を呼ぶシネマランドの大冒险	ACT	Banpresto
4月22日	马里奥高尔夫GBA巡回赛	マリオゴルフGBAツア	SPG	任天堂
4月23日	洛克人Zero3	ロックマンゼロ3	ACT	CAPCOM
	Netsal	シレンーモンスターズNETSAL	SLG	Chun Soft
	宇宙学园	Stellvia of the Universe	AVG	KING RECORD
2004年发售	大家的软件系列动作游戏	みんなのソフトシリーズアクションゲーム（暂题）	ACT	Success
	★火影忍者 最强忍者大集合！2	NARUTO-ナルト-最强忍者大结集2	ACT	TOMY
	我们的太阳续集	续 ボクらの太阳	RPG	RPG
发售未定	忍	シノビShinobi	ACT	SEGA
	托尼霍克滑板4	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG	Activision
	妈妈3（暂定）	Mother 3（暂题）	RPG	任天堂

类 型 界 定

ACT……动作
FTG(F-ACT)……格斗
AVG(ADV)……冒险
A-AVG……动作冒险
SHT(STG)……射击
FPS……主视角射击
SLG……模拟（策略）
RPG……角色扮演
A-RPG……动作角色扮演
S-RPG……策略角色扮演
RAC(RCG)……赛车
SPG(SPT)……体育
PUZ(PZG)……益智
A-PUZ……动作益智
TAB(TBL)……桌面游戏
QIZ……智力
ETC……其他
MUG……音乐

中文版真三国无双2又要拖了，官方给出的时间是2004年3月26日，就这还是暂定的。为什么在中国推出一个游戏那么难呢？其实中国的消费市场是十分诱人而且庞大的，只是成熟度有待加强（什么？你说是亟待加强！）这就不是我们所能决定的啦。上层才是最关键的。只是苦了我们这些买了行货的玩家。当我们超过日本的时候，就该他们向我们求主机了！！哈哈，会有这么一天的。（我要玩中文游戏！！！）

责编/龙哥

龙哥热线

龙哥在此·有请必从·吾痴吾狂·龙哥不聋

从前有一个人，经常闷闷不乐，一个人在桌台前发呆。他曾经找过心理医生，但大夫却说没救。他曾经找人诉苦，但却无人愿意理睬。无奈之下，他拨通了一个电话，终于，终于找到了——龙哥。



活半仙

有问题找龙哥!!

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

责编：一直以为自己天才的帅帅龙哥

最幸福的玩家

龙哥见信好哈！我是山城的一位电软老读者！关注了电软这么多年！第一次给龙哥写信。我想问几个问题：1、生化4会在今年发售吗？上期电软不是说公布了新的画面不知道你们会在这一期的电击中放出来吗？2、龙哥你认为暑假购机安全吗！我准备在暑假入手一台PS2请龙哥帮助！3、看次世代商城的那个分量端子线可以显著改善画面！小弟才疏学浅实在不知道分量为何物请龙哥指教！4、龙哥平时玩什么游戏啊！喜欢生化吗或是鬼武者？小弟很喜欢的！龙哥你知道吗！这次我生日女朋友约我去看夜景（重庆的夜景很出名你知道吧）她说送我生日礼物，当她从身后拿给我时我感觉我是世界上最幸福的人你知道吗：她送我的是一套正版的生化危机0！当时我抱着她哭了！现在写信时手里都还拿着！我突然觉得生化不再是恐怖游戏而是我和我女朋友爱情的见证！我把这些写出来是希望众编辑一起分享我的快乐！最后祝龙哥热线办得越来越好！！ **（重庆 毛毛）**

1、从各种迹象看来生化4在今年年底发售的可能性已经比较大了，小编们超期待中：因为公布的是画面而不是影像所以放到电击中意义不大，不过请放心只要一有新的影像公布，大象君绝对会第一时间在电击中呈现给大家的；2、如果是买行货PS2的话就绝对安全了（笑），说实话现在国内的PS2市场挺乱的，让很多玩家有心购机却没有安全感，电软会尽量帮助大家擦亮"慧眼"的；3、一般的AV传输是在基本的黑白信号之后叠加一个彩度信号和一个颜色信号，而分量是采用了先进行Y/C分离即亮度和彩色信号分离，另外再将颜色信号细分成U、V，即传输的是Y Cb Cr(隔行）或Y Pb Pr(逐行）三个讯号，所以分量更大的提高其实是在色彩上；4、生化和鬼武者都是我非常喜欢的游戏。你有这么好的女朋友实在是太让人羡慕了，龙哥我把你的信在编辑部里传阅一遍以后，一干光棍小编们都羡慕得不行了。所以，一定要好好珍惜啊！

Q 龙哥，给攻略纠错是来你这里吗？算了不管了，如果不是你管，你给我转一下。刊登《御迦-百鬼讨伐会卷》的那期攻略里有一处霹雳无敌超级大错误：百鬼讨伐之地中阴妖送一关，攻略上是说要把30个以上的怪物送回老家，但正确的应该是要在打击数30次以内把缩小了的阴妖打进地图尽头的大门。 **（长沙 坡希拖）**

非常感谢你指出这个错误，回头我会联系作者的。龙哥热线包罗万象，只要是关于游戏和杂志方面的问题都可以过来说说，我会及时回答和转交的。

Q 龙哥好啊，本人有几个问题和一些事想麻烦你：本来打算买一部神游机的，但是被妈妈"封锁"了资金，只剩下一点钱了，而自己又想玩游戏机，所以呢……想问一下你知道哪有PS的二手机卖吗？（别笑我！）如果有，请告诉我地址和多少钱（别太贵！），我先把钱汇给你，在这里先谢谢你了！还有，PS的正版碟哪有得买？ **（电软读者 ??）**

怎么会因为这种事笑话你，龙哥我也知道目前国内还有很多玩家口袋都还是很瘪的，大家根据自己的实际情况买主机就好了，最贵的未必是最好的，对吧？不过PS的二手机我也不大清楚哪有得卖，而且二手的PS说实话比较让人担心寿命问题…这种东东你要买的话还是建议你在当地找会比较好一点。

Q 黄1求助！宝岛第7层怎么过啊，那些有图案的箱子是做什么用的？龙哥救救我，我卡在这一个星期了，小弟在这里跪谢了 **（福建龙岩 小太刀）**

在这层迷宫中你需要用到搬运魔法キャリー，而这个魔法是在最后的金星灯塔才能拿到。所以虽然在撒哈拉沙漠就可以去宝岛，还是建议拿到这个魔法之后再去宝岛。

Q 龙哥你好，请问：现在电软次世代商城里卖的GBA（SP）第二代金手指，编号为1113，价格为79元的那个，能否用在GBA上，效果如何？像"机战D"这样的游戏能否修改，看我的名字就知道我是机战饭，请龙哥早日回复！谢谢！ **（北京 白河愁·改）**

这个金手指是GBA和GBASP通用的，请放心。"机战D"当然可以修改啦，不过我认为既然是机战饭，就不应该用金手指（其他游戏的任何饭也是）。我"机战D"就连通了5遍，机体已经是强得不像话了，随便拖一个垃圾往对方那边一扔一回合也把它们全"反击"死了……

Q 我有一个问题想请教你：我最近想入手一台PS2，可是由于现在行货的PS2也发售了，心里很犹豫，不知是购买行货的PS2还是水货的PS2？希望你可以给我一点建议。先谢谢了。 **（南京 X2004）**

看来最近有很多朋友在为这个烦恼啊。龙哥个人认为毕竟行货才是"正路"，随着以后PS2中文游戏的慢慢增加，索尼当初承诺的"每个月更新三款中文游戏"能够实现的话大家还是有很多游戏可以玩的。最重要的是现在市场上翻新机横行，买行货就不必担心这方面，而且售后服务也有保障。不过考虑到行货PS2在我国的高价策略以及我国的国情，龙哥也就不好多说什么了。

Q 恶魔城（晓月圆舞曲）的混沌世界怎么去？怎么解开古书（共有几本古书！我收集了3本）？还有个铁门我打不开怎么打开？最后一个问题，用什么的魂才可以穿过水墙？请你一定要回答！谢谢！ **（杀龙 打倒老龙）**

一共是3本，古书只是用来提示打出GOOD ENDING的方法用的，并不用特意解开。书上分别提到的三个魂フレイムデモン、サキュバス和おおこうもり分别是105号怪物与96号怪物的魂以及打倒独眼巨人后得到的可变成蝙蝠的魂。打最终BOSS之前装备全这三个魂，搞定后就会引发剧情，得到德拉克拉的装备和魂"黑豹"，再与尤利乌斯单挑，就能进入混沌。要穿过水墙，你需要装备可以站在水上的魂，以及44、49或是55号魂中的一个，一进洞就变身一直冲刺即可穿过去。你说的铁门是指哪一处地方的？（PS：不至于因为晚回答了几天就愤怒到要杀我吧？汗）

Q 你好，不知道你是不是杂志最开始的那个龙哥，我想问一下，我看见有人在说机战CB，这是什么游戏啊，我是机战迷，但没见到过这个游戏啊？ **（江阴 berserkma）**

的确是有这款游戏，它的全名是超级机器人大战COMPLETE BOX，于1999年6月10号在PS上发售的，价



哎我的GBP的A/B键的导电胶也坏了，我这里也没配件只好拿万能胶粘！结果不错！哈哈乐死我了！（海南昌江 黄鑫）　玩家的智慧是无穷的，自己动手的乐趣和成就感只有当事人自己才能体会得到　请成都游戏菜菜与我联系我，我也是在成都哈QQ8801460（成都 成都的哈）　送几个机战迷的QQ给ME OK?MY QQ：23023210(南京 杰)

包打听

一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家将之POWER MAX!

■PS2版的超时空要塞要把哪一关打到S才能出现福克专用的VF-1S啊？我已经快打晕了，VF-4我都有了，可就是打不出来我最最心爱的福克的VF-1S啊，拜托龙哥给指点一下啊。杂志上的攻略是流程的，没有具体的打法啊，求龙哥给指点啊，谢谢啦！（山东招远 可曾记起爱）

■我想知道洛克人X4紫洛克怎样能拿？（ts hui）

■我怎么才能拿到FFX-2的最强首饰‘猫爪’啊！？？到底怎么才算拒绝‘幻光河任务’成功？我在飞艇上把演员推到电梯里了，可鸭子商人不给我啊！晕倒！（南昌 洋君）

格为6800日元。这个差不多是一款资料盘性质的游戏，里面是第2次、第3次和EX的复刻；还可以利用游戏的记录和好友的记录进行枪对枪的对抗！机战迷不可错过之作！

Q 亲爱的龙哥，请问EYE TOY能当一般的USB接口用在电脑上做摄像头么，最近我装了台电脑，但是又想买EYE TOY，如果EYE TOY能当摄像头的话那就最好了，省钱不说，还能一举多用！顺便祝你身体健健康康，工作顺顺利利！

（湖南长沙 炎忍）

很遗憾EYETOY是不能接在电脑上作摄像头用的，看来你的一石二鸟之计要泡汤了。

Q 请问一下PS2需要买那些东西才能上网玩FF11？

（芜湖 看电软的人）

想在国内用PS2上网玩F11这种网络游戏的话BB套件是必须的（或者是50000BB的PS2），而且要有宽带网络比如ADSL；此外，你还需要有日本的电话和住址进行申请登记才行。还得需要国际信用卡或WEB MONEY来付费。

Q 龙哥好！问两个小问题，一，电软2004年8期上的次世代商城卖的PS2 16MB扩充记忆卡（编号1067）如果不用PS2记忆卡，可以直接使用吗？二，索尼的中国行货PS2可以用日本的原版碟吗？好就这些！谢谢！

（湖北 好想有PS2行货主机的阿枫）

1、那个PS2扩充记忆卡不能单独使用；2、行货PS2只能玩行货版的PS2游戏，不能用其他地区（包括日版、美版、欧版、港版等）的游戏。

Q 龙哥你好，我的ps2是39001的，为什么按三角键进ps2的系统选单显示的版本信息是30001r？js说主机型号不一定和那个信息一样，不知是否这样？再就是老生常谈的线的问题：我家的电视只有S端口没有分量接口，是否能用s线？js说只用s线不用分量画面效果和AV差不多，不知是否这样？还有分量线上是不是也带S端子？还是一根S线一根分量一起接到PS2上？问题有点多，还请龙哥不要嫌烦！小弟在此有理了！

（山东 孙亚森）

1、很明显这是改造后的机子！30001R虽然也是美版的主机，其是V5的主板，而39001是V7的主板！果然是JS啊！2、可以，S线取消了AV的视频叠加方式，而是将信号分解成亮度和彩色信号，这样就大幅降低了信号叠加的干扰现象，使得画质得到大幅的提高。虽然效果还比不上分量，但确实比AV要好上不少。3、分量和S端子是两条线。

Q 为什么GBASP AV转换器电软广告上有，次世代商城网站上也说有库存，可给次世代商城打电话却告知无货？

（天津 djboy）

因为书的出版周期问题以及网站的更新频率的缘故，有时候书上或是网站上说是还有货而实际上在大家看到广告想买的时候可能已经发完了暂时没有库存，需要等上一段时间才能发过来。所以大家如果着急要的话最好事先打电话给邮购部咨询一下。

Q 我想在高考结束后购入一台XBOX主机，不知买什么版本的好，我们这里XBOX+直读售价1600元，带一次性开机画面，不知道价钱是否合理？XBOX有没有PS2那样的兼容问题？问题较多，希望大哥能帮小弟一把。同时，祝《电软》越办越好！

（驻马店 王梦奇）

XBOX的话其实买港版的挺不错，现在港版的XB加两款正版中文游戏才1600左右，已经非常超值了。你说的兼容问题是指各地区版本的主机能否玩不同版本的游戏吗？还是指加了ZD后能否所有碟通吃？个人感觉XB上的游戏耐玩性都挺高的，没必要买那么多D碟，没时间玩还倒了游戏的胃口。

Q 问一下GBA视频转接器多少大洋？哪里出的？我想买一台CD加它，我们这CD有230的行吗？

（保定 韩振东）

那个东东分为普及版、高级版和专业版三类，价格分别在250、450以及550元左右，是圣嘉公司出的，电软的商城中就有卖的。230的CD？应该能听，但效果我可就不敢保证了，龙哥我不是“最贵即最好”理论的信徒，但“一分钱一分货”的古训多少还是有点道理的。

Q 尊敬的龙哥，你好！我代表本处的几位邮购《电软》的死党想请教你几个问题：1.我们几个都有PS2和XBOX，全都加了直读，就是想知道各型号主机的硬盘可否通用，如可以的话我们将会各买一个5万型的硬盘为怪物猎人作战到底。2.从以前的杂志上看到报道，说生化4会有一个主角牺牲，本期的图片可以看到里昂被一个电锯蒙面人给锯了，这是真的吗？3.我们几个作为VIP会员，除了邮购次世代商城的商品可打折外，邮购贵社出版的刊物也可以吗？4.这点最重要，就是仙人掌人偶何时寄出？5.……先不说了，下次再谈。望龙哥不嫌烦躁，一一解答，谢了！（广西合浦 FOX战队）

1、PS2除了1000X型的老机子用的是外置硬盘外，以后的机型用的都是通用的硬盘，只要你符合这个条件就OK了；2、“生化4会有一个重要人物牺牲”的口风是三上真司放出来的，那张电锯的图片是用来表现在敌人凶残的，并不意味着里昂会是三上的“牺牲品”（我也不希望里昂牺牲掉啊）。3、作为VIP会员的话，只要是我们次世代联盟出品的东西，不光是商城的周边，书籍什么的也都可以打折；4、我刚去问了一下，仙人掌已经全部寄出去了，你应该很快就会收到了，请放心；5、……那就等你下次有问题的时候我再回答吧（笑）。

Q 我想问下，在北京花440元买EYETOY被宰了吗？（美版），EYETOY在美国卖多少美元？

（北京 刘佳）

EYETOY在美国的售价是49.99美元，你在这边用440大洋就能买到实在是很超值了啊，绝对不用担心会被宰到。



难道非得要这个价钱才不算被宰？

Q 龙王能提供几个好玩的高达PS2游戏不，（要可以不看战斗画面的那种，龙王你也清楚看下战斗画面读盘要N久啊^_#）决战2买到读出来的了，幸福中！要是龙王来南昌我一定请你吃好吃的，南昌小吃也很多哦！

（南昌市 爱拉就爱拉）

先恭喜你的决战2终于顺利开打，看来人只要有了执着的信念果然是无坚不摧、无往不利啊！想玩高达游戏的话最近推出的“SD高达G世纪SEED”其实不错，战斗的时候按□是关闭动画。另外，如果你只是想有高达参战的作品的话，“机战”系列其实挺不错的，就是不知道你喜不喜欢？

龙门阵 金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙

你的一点心得或许就能帮助其他还在苦海中挣扎的朋友早日得道，你看似天马行空的一个构想或许就是可以媲美GB的辉煌！欢迎大家将游戏中的DIY小心得、小知识或是构想与灵感寄给“龙哥热线”。龙哥会在每期热线上刊登其中的优秀之作，大家来这里秀出自己的闪光点吧！

关于没电的D卡：有人认为没电的卡就没用了，其实除了换电池外还可用SMS记忆棒来帮忙！实际操作：先插上记忆棒玩没电的卡，记录，先关机再开机（要快啊！），进入SMS，存档！再进入游戏，发现有档的话就成功了，可放心干别的事了！

■**根据原理**：没电的D卡在记录时是正常的，并不会发生不能记录的状况。但一关机过一会再开就没记录了，这是因为没电的卡在记录是由GBA主机供电，一断电就没记录了。“关机开机大法”是利用了GBA主机关机后的残余电流与开机是的电流接通就保证了记录的存在！

■**成功案例**：本人用此法玩爆了买来就没电的卡比DX（200%完美）。

■**适用范围（推荐）**：一些轻松简单的ACT，如星之卡比，马里奥等。

■**后遗症**：当你已经熟练此法便会发现爱机的开关……（SP的还好）

七十五式·改　敬上

今天我去PS2行货专卖店看了看：三国无双2要出了后面就是实况7了！店员还和我说游戏可以租了玩1RMB玩1天（上海 西东）可以租正版PS2行货游戏我还是第一次听说，价格也挺便宜的，如果真能这样的话可真是造福大众了！

《FFX》《MGS》《鬼武者》等大作会在行货PS2上推出吗？（绵阳 魑魅魍魉）按理来说这些大作随着行货PS2在我国的逐渐普及而发售，毕竟这种大作对主机普及的推动作用是相当大的。



游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents

责编/龙哥

合金弹头4

PS2	厂商：MEGA	发售日：2004年5月3日
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

著名游戏商城EBgame最近在其货架上放出了一款游戏——PS2版“合金弹头4(MetalSlug4)”！并且标出了发售日期，就在今年5月3日！

自从SNK由playmore接替之后，其旗下众多的著名系列游戏如KOF、“合金弹头”等自然成为广大玩家关注的焦点，之后，在我国大受欢迎的“合金弹头”系列的第4作被韩国MEGA公司购得版权进行开发，于是这款基于NeoGeo街机制作的横版射击游戏由此消失了，如今看到这个令人振奋的消息，相信我国的“合金”迷们已经跃跃欲试了吧？



合金重现，谁与争锋?!

↓前作中的画面，我们先来回顾一下：



被遗忘的国度·恶魔之石

PS2	厂商：Stormfront Studios	发售日：2004年秋
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

美国ATARI公司表示，他们将代理由美国Stormfront Studios公司所开发的最新PS2奇幻动作游戏“被遗忘的国度·恶魔之石”（Forgotten Realms·Demon Stone）。

游戏中，玩家能分别操纵动作轻巧的黑暗妖精女战士、威力强大的人类武士，以及具备强大魔法攻击力的魔法师，以三人小队的方式进行冒险。

A&D法则的代表之作！



↑游戏的背景是标准的奇幻世界。

↑魔法永远是必杀的要素。

3年B班金八老师

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2004年夏
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

由知名日剧《3年B班金八老师》所改编的PS2游戏《3年B班金八老师～成为传说中的教师！》，上市时间由原来的今春延期至夏季发售。

游戏是以武田铁矢所演出的《3年B班金八老师》为基础所创作的原创故事剧情，叙述任教于樱花中学的菜鸟教师松本满天偶然接下了一个充满问题学生的班级，究竟主角要如何面对这些青涩而叛逆的青春期少男少女们，引领他们走向正道，顺利地毕业呢？这些就是玩家将面临的挑战。

新的名师物语





↑武田铁矢所扮演的金八老师是一个充满了干劲的人呢。



口袋王国·统领世界

N-GAGE	厂商：SEGA	发售日：2004年秋
	类型：MMORPG	价格：未定	其他：——

世嘉日前宣布，将会为诺基亚的N-GAGE游戏手机推出一款支持手机网络对战的网络移动游戏“口袋王国·统领世界”（Pocket Kingdom·Own The World）。

本作将会是世界上第一款支持多人对战的手机网络游戏（MMORPG），它可以通过N-GAGE手机让全球的玩家都能够享受到手机网络游戏的真正乐趣，而诺基亚方面也表示有着世嘉这样在网络游戏开发方面经验丰富的厂家支持，会对N-Gage手机起到极大的推进作用。

虽然只是一款手机平台的游戏，但却提供了广阔的游戏场景给大家去冒险，游戏里有着超过400个城堡以及支持100个以上的单位和50000件装备物品。同时，玩家可以像现在的网络一样在虚拟的幻想世界里进行物品交易，目前，游戏的发售日预定在今年第三季度发售，有兴趣的玩家敬请期待！





天外魔境III・NAMIDA

PS2 | 厂商：HUDSON | 发售日：2004年10月
类型：RPG | 价格：未定 | 其他：——

“天外魔境”系列是东洋风味很浓厚的角色扮演类游戏，当初在PC-E上发售时大受好评。其高品质的动画和优美动听的音乐让人们耳目一新。

在最新作“天外魔境III·NAMIDA”中，有别于前两代以日本本州关东关西为舞台，而移至日本南端的九州，同时游戏中也将会加入西洋文化于其中。另外还将会有许多玩家熟悉的角色如足下兄弟、剑豪藤兵卫、伊贺女忍者ツゲミ、怪力修行僧牛坊主猛觉等都将会登场。而在游戏系统方面，则有与女孩联手的合体技与所谓的“出岛系统”等丰富设定。



↓从眼窝脸上的花纹来看，应该是年幼时的主角没错，背景一片火海，发生了什么事呢？

东西文化交汇





“天外”的复出之作

WWE・Day of Reckoning

GC | 厂商：THQ | 发售日：2004年9月
类型：FTG | 价格：未定 | 其他：——

由Yuke's制作、THQ发行的WWE系列最新游戏“WWE・Day of Reckoning”，日前正式于欧洲发表，预定于今年9月在欧洲上市，其余地区则尚未确定。

本游戏将收录Kurt Angle、Chris Benoit与Triple H等超过40位的WWE摔跤明星，游戏中的人物模型相当细致生动，充分表现了这些摔跤明星的健壮体魄与肌肉棱线，玩家将可以操作自己喜爱的角色一步步踏上WWE冠军宝座。

WWE摔跤比赛一直以其花样众多的招数和“必杀技”吸引着广大的欧美摔跤迷们，这次的最新作在欧美将肯定会热卖！

白热的角逐!!
谁才是最强者?



↑空降手肘！浦饭VS乱童时的成名技？WWE的这个COS版，威力试一试就能知道了。（笑）



↑乖乖，这么大块头压下来可不是好玩的。

↓哎？摔跤比赛可以用这种招数？（汗）



虚幻竞技场2

XB | 厂商：Digital Extremes | 发售日：2004年
类型：FPS | 价格：未定 | 其他：——

一直以来“虚幻”系列就与“毁灭战士”、“雷神之锤”并称为第一人称FPS射击游戏的金三角，各自拥有广大的支持者，而“虚幻竞技场”则算是“虚幻”系列的外传游戏，主要是更加标榜多人联机对战的爽快感，2002年推出PC以及XBOX版本都获得不少好评，也让制作小组继续投入续篇开发工作。

最新作是以PC版“虚幻2004”为基础而改编的作品，并加入了更多原创新要素。而在游戏中所登场的人物高达15位，每个人物都有独特的属性与武器设定，加上全新规划的各类武器道具，也让游戏的玩法更加新鲜有趣。

在场地设计方面，这次将至少收录40～50个对战舞台，每个舞台也各具不同风格，有的类似埃及神殿、有的则是未来科幻风格，甚至还有在生物体内的战斗舞台进行彼此攻防战！而且本作也支持通过Xbox LIVE进行网络联机，除了可以最多八人进行及时网络对战之外，还能透过Xbox LIVE继续下载新武器、新地图关卡喔！！



↑游戏的整体素质要远远高于PC版的前作。



↑不少武器拥有各种各样的附加属性攻击。

FPS的金三角之一
FANS就不能错过!

罪恶工具 XX # Reload

XB | 厂商：SAMMY | 发售日：2004年4月2日
类型：FTG | 价格：4800日元 | 其他：——

移植自街机格斗游戏的XBOX版“罪恶工具 XX # Reload”，最近Xbox版的官方介绍网页已经正式开张，并公布了游戏的部分画面。

本游戏先前曾移植给PS2，而本次Xbox版除了移植街机的版本以及加入先前PS2版的新增要素之外，还加入了Xbox的原创要素以及Xbox Live在线对战的功能，玩家可通过Xbox Live的联机来进行双人对战。游戏中的画面及特殊效果都相当的不错，只是不知道格斗的判定以及人物平衡性上也是否一样的出色？



↑游戏的必杀画面已经不止是华丽这个词所能形容得了了。实在是太炫目了！！

新增要素加入
网络对战实现



↑虽然是一款格斗游戏，剧情交代却是一点也不含糊。



↑本作支持网络对战，可以在网上与世界各地的格斗高手进行真刀真枪的比试，想一想就让人热血沸腾，兴奋不已！！

DEATH BY DEGREES
铁拳·妮娜威廉姆斯

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年	
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

本刊以前曾经报道过的，由NAMCO发表制作，原暂称“NINA”的动作冒险游戏“DEATH BY DEGREES”，官方网站已于3月19日正式开张，并公布了许多游戏的相关内容信息。

“DEATH BY DEGREES”的副标题为“TEKKEN·NINA WILLIAMS”（铁拳·妮娜威廉姆斯），以“铁拳”的女格斗家妮娜为主角，本游戏的背景是妮娜参与“铁拳”格斗大会之前，担任CIA的独立调查员的时代。游戏的系统并未直接使用“铁拳”的输入方式或者是一般动作游戏的操作，而是设计了使用左右两模拟摇杆来负责移动与攻击的创新系统。

格斗家妮娜独自展开冒险





↑从图上的提示来看，已经没有拉下开关的必要了。







王国之心·记忆的锁链

GBA	厂商：SQUARE·ENIX	发售日：2004年	
	类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

提起这款游戏相信不用我多说大家马上就会想到“百万大作”这个词吧？这次SQUARE·ENIX公布了GBA版游戏的最新情报：游戏主要描写了“王国之心”结束后主角们遇到的事。从官方公布的少得可怜的图片来看，故事发生在“那个男人”对主角说的一番话之后，“重要的东西”和“记忆的碎片”等都是本作的关键词所在。

游戏中的战斗模式采用了卡片的形式，将相同属性的卡片叠加在一起放出，将会给敌人带来更大的伤害，和前作一样，打倒敌人后会掉出回复球。使用的技能更加丰富，甚至还可以使用魔法以外的技能？此外，还可召唤强力同伴进行援护，让战斗更富有策略性！

前作结束之后的新冒险



↑大脚丫的索拉，开朗的笑容大家都记忆犹新吧？



↑明明的夜空下，索拉独自站在空旷的田野中。

↓从画面上看来，FF7的主人公克劳德也将登场？！

↑“你要的东西就在这儿。”是谁在和索拉说话。

新魂斗罗

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004年冬	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

提起“魂斗罗”这个名字，在我国可谓是无人不知，无人不晓（当然是特指玩游戏的人中）。当年这款游戏真的是红遍大江南北啊！

如今其最新作终于公布了，游戏对应平台依然为PS2，火爆的射击、巨大而设计独特的BOSS、精美的3D场景……新作将“魂斗罗”的特色全部继承了下来，而且在细节方面有不小的进步。

这次采用的是俯视视角，游戏将会有更加丰富的武器，另外2P玩家角色改为一名神秘的武士，Hit Rate系统方面将会有一些改动。KONAMI将会在今年的E3大展上提供该作的试玩版，大期待中！

让无数玩家感动的射击游戏
经典作品最新作即将登场



↑游戏画面有了更大的提高。



↑战场永远是如此的激烈！



逃亡2

PS2	厂商：TEAM SOHO	发售日：2004年	
	类型：Act	价格：未定	其他：——

在欧美市场反应不错的动作游戏“逃亡”最近公布了其续作的开发情报。续作中不会延续上代中的故事情节，但前作中的主要人物还会在游戏中出现。

不同于前作主角只要隐藏一定时间就可以自动进行体力回复，这次主角只能通过药品来恢复体力，而且回复物品只能在隐藏的地点才能找到，这需要玩家在地图上去进行探索。

另外，据开发人员的透露，"逃亡2"可以对应Eye Toy摄像系统，玩家可以将自己的容貌映入游戏，将主角变成自己的样子，这样玩起来的投入感就会更高！

亡命天涯路



↑用枪互相指着对方，双方僵持不下



↑警车呼啸，警察包围，插翅也难飞了！



↑敌人非常残酷，而且一个也都很强悍了



↑逃亡不仅需要勇气，更需要用头脑与敌人展开周旋。



合金装备3·食蛇者

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004年	
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这次的新作将加入迷彩服的设定，斯内克需要根据各种不同状况更换迷彩服：而在野外环境中玩家不论是奔跑还是攀山体力都会逐渐减少，这就需要斯内克寻找各种食物来补充自己的体力。而其他具体情报KONAMI都咬紧了牙关没有透露些确定的回答，看来只有在今年的E3上才能了解更多详情了。

危机重重的丛林





↑在丛林中的生死相当幸苦和危险，一个不小心就有可能任务失败。

更多情报就在E3展!!

Netsal

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2004年4月22日	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

今年是CHUNSOFT公司建社20周年，为了对此加以纪念，CHUNSOFT将在今年推出一系列游戏加以纪念，其中的一款就是GBA上的"Netsal"。

游戏中以"风来的西林"中的怪物为角色，并且可以在比赛中使用它们各自的必杀技展开极具特色的激烈攻防战！同时游戏也含有育成要素，玩家可以选择怪兽进行培训，使它成为比赛中的中坚力量。在足球比赛中与以前只在迷宫中出现的怪物对手们一较高下吧！



↑可以通过训练提升能力。



↑怪物们在足球场上乱斗。

马里奥高尔夫Advance Tour

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2004年4月22日	
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

"马里奥高尔夫"系列是由Camelot制作的一款人气高尔夫游戏，在N64时代这款游戏就曾经创造了全球400多万套的销售佳绩。这次又公布了GBA版最新作的消息。

在该作中，不仅将收录"马里奥"系列的经典角色和场景，还将有两名原创角色登场。而且通过GBA版的该作与NGC联机之后还将在NGC上出现GBA版的这两位原创角色。游戏画面将以全3D表示，并且拥有RPG般的游戏进行方式。

马里奥与主角同场竞技



↑从画面看来，GBA的3D机能还是有不小潜力可以发掘的。



↑游戏还有剧情模式。

怪杰苏洛利

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2004年4月28日	
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

"怪杰苏洛利"是由NAMCO推出的PS2上第一款第三方日本厂商制作的对应EYETOY的游戏。

原作是日本非常著名的儿童绘本，后来改编为电视卡通作品，在日本当地很受儿童的欢迎。游戏中采用电视卡通版的人物造型，收录了包括模仿苏洛利无条理的指挥音乐会的"音乐试验"，弄破亚瑟王子所吹的肥皂泡的"妨碍试验"等共九种游戏模式，全部都是以身体的动态，通过USB摄像头进行游戏，最多可以四人同玩。



↑在苏洛利的指导下熟悉游戏的各种操作方法和技巧。

游戏性至上



健身又健脑

十二国记·威严的王道 红绿的蜕变

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2004年6月17日	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

本作是以古代中国的文化背景所虚构的异世界为背景，叙述被景麒选上而成为庆国国主的原日本女高中生阳子，在成为国主之后，努力治理国家的经过。游戏加入许多原创的事件，阳子将会在庆国的游历过程中与许许多多的人相会，逐渐成长与体验十二国这个异世界的种种。

游戏将以最大三对三的团队战斗所构成，并加入召唤使令来辅助战斗的系统，伙伴的协助将会对游戏的进行产生重要的影响。



在异世界中的冒险



↑原作中的角色们也都会在游戏中一一登场。

异形前线

N-GAGE	厂商：SEGA	发售日：2004年	
	类型：STG	价格：未定	其他：——

在游戏中，你可以扮演一名陆军坦克指挥官的角色，任务是保卫整个地球不被外星人入侵，也可以转换角色，通过控制一种未来世界派来的双足步行者、四足蜘蛛或者是一种反地心引力的气垫船工具进行作战。"异形前线"也可以双人同时玩游戏，两个玩家通过蓝牙无线技术进行连接，并且可以通过N-Gage共享游戏数据。



对抗外星怪物



↑驾驶战车与种类各异的敌人战斗，FIRE！！

NOTE 记事BOX 小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小沛

让我们一起分享编辑部里的故事



要不是小沛，飞月的电脑早就拥挤不堪了。

3月18日

龙哥： 今天一大早起来突然发现自己两个月前买回来改善室内生活环境的仙人掌终于彻底“光荣”了！想不到即使是以生命力顽强而著称的仙人掌在我的“龙穴”也是如此之柔弱，再想想自己在这样的环境下生活了这么多年照样还是活蹦乱跳，不禁对自己的生命力和适应力之顽强无限陶醉中……

雪人： 不知不觉中，《掌机迷》马上就要迎来自己一周岁的生日了。和AKIRA大人闲谈时提到此事，于是乎厚着本来就已经很厚的脸皮请动心部送生日礼物，没想到真的得到了。幸福啊！至于具体是什么嘛，等新一期出来了大家就知道了，呵呵！

3月19日

小沛： 默默无闻了3个月，终于要崭露头角了！个人感觉在这段时间里，最需要感谢的是龙哥的帮助！还有风林、大象、Perfect……！感谢大家3个月来对我的照顾！

风林： 亏了自己眼尖，《变形金刚》的动画摆上了音像店的货架，比较可惜的是目前只卖VCD版，还无DVD上货，这次是正式发行的上海电视台译制版本，如果不太挑剔画面的话，就没什么可犹豫的了，直接买了。

3月20日

PERFECT： 每天中午开始和同事吃新疆饭……以不变应万变！

风林： 本刊又有新编辑出位，小沛，努力干吧！

雪人： 上班之后忽然发现硬盘居然满了。没办法，只好换上前不久新买的刻录机开始刻碟，没想到随机附送的几十张碟片一会儿就刻完了。幸好有AKIRA大人提供了已经被他淘汰的刻录碟。望着他的DVD刻录机，俺的口水是一个劲儿地流啊！



雪人的手指本来就已经很粗了，经过蚊子的加工后，戒指是死活也戴不上了！

风林： 最近闹视疲劳，一直引以为傲的超强视力开始有点下降，100米以外的车牌子居然看不清楚号码（……）。另外，记忆力也开始下降了，最夸张的是刚刚干过的事情转眼就忘记了，结果站在那里回忆半天。不知道自己怎么了，难道要喝某白金来补脑？

3月22日

龙哥： 因为在编辑部里就数我住得最远，所以每天我都是最早离家最晚回家的。好容易今天放假想要多睡会好好休息休息，为此还特意把闹铃关了，结果发现一到时间即使没有闹铃响还是自动醒来了，痛苦啊……看来我天生就是劳碌命了。

飞月： 一时兴起买了一套《樱桃小丸子》的DVD，虽然中文配音不是凤凰版的不过日文的原声也不错哦。不过像这种不用追求画质的片子买DVD版是不是有点太浪费了呢？

3月23日

小沛： 飞月和我都有在电脑上摆玩具的嗜好，可是我能摆的太少了，于是就“借了”飞月的叮当过来。在此感谢飞月的支持。目前我正打算购入一套玩偶，具体是什么还没想好。

飞月： 最近小沛和我的电脑上都添了不少手办。不过最近我走进编辑部时，总会发现有几个手办莫名其妙跑到了他的桌上。第二天，他肯定也会发现有几个手办跑到了我的桌上。第三天又会……我2人将此事美其名曰为“换着摆”。没想到，今天连雪人也对我发出了“换着摆”的邀请。

3月25日

PERFECT： PSP的实际游戏画面意外亮相GDC，制作人大放厥词称“PSP性能比肩PS2”，难道PSP真的强到这种程度吗?详细情况还请读者关注本期新闻眼吧！

飞月： 回家之后突然发现桌子找不到了！原来是被堆积如山的东西给埋了……好东西出的太多太快是我的错吗？没时间收拾是我的错吗？（老妈厉喝：“不是你的错，难道还是我的错吗！？”）真的是我的错吗？

3月26日

宇部： 今天看早报说，高清数字播放机将于4月下旬上市，片源方面也很丰富，真令俺期待啊。相信在电器城感受过高清演示片“阅兵”的读者一定不会忘记那种震撼的视觉效果。据说碟片售价在20元左右，且有两百种以上的选择。

PERFECT： 最近冷落FF11了，真对不起她，等忙过这期再补偿吧。

3月27日

小沛： 无聊的周末一定要用无聊的方式打发掉。《晓月圆舞曲》再次通关，等级99、魂99.1%、耗时15小时！结果坐的时间太久，直立行走不能！

雪人： 早上起来，突然发现左手食指粗了好多，这才意识到俺的天敌——蚊子已经出现了。下班之后，破天荒地没有加班，跑去买了蚊帐、蚊香、花露水和清凉油，武装到牙齿！

宇部： 虽然上星期意外的被马来西亚逼平，出线已基本无望，但国奥队的小伙子们还是成功狙击了西亚狼——伊朗队，3比1的比分令全国球迷非常满意。不过最高兴的应该是韩国，但愿五月一日在长沙的比赛能够杀一杀他们的威风。

3月29日

小沛： 昨天很热，于是今天换了一身夏装，结果……大风夹杂着沙尘！刚洗的头含沙量达到10%！感冒发生率：70%！

龙哥： 好友一直就想要玩GBA上的“逆转裁判”中文版，今天终于帮之借到手了。站在旁边看着玩了第一章后发现这款游戏居然如此好玩，遂一脚将其踢开抢过GBA自己玩了起来，结果从上午10点一直玩到下午6点通关一遍为止愣没停过！好友在旁边也陪着看了一天，突然发现自己性格挺恶劣的?

飞月： 外面飞砂走石，整个天空都变成了黄色。偶然转头望窗外一看，发现一个空调罩和一个水桶飞了过去。此时雪人居然在哼着“今天天气不错挺风和日丽的……”

电子游戏软件 NEXT 次回预告

攻略速报

恐怖急袭 剧情攻略 最期



九怨 -kuon-

PS2打假专题启动

国内独家剖析 为玩家负责到底

光头李鬼事件

真假光头全识别 问题彻底解决

电软独家特别企划

特别

鬼武者3

上级者究极一闪研究

电击关注

忍者外传 剧情演绎第一章

更多精彩 两周后见

次世代传媒联盟隆重推出

动感新势力 2003上半年合集 VOL.1-6

把落下的功课全补上，一节也不能少 4月30日发卖

动感新势力VOL.1-6全收录
10张光盘(VCD、CD)都是好货色
192面全彩内文合订
中日文对照CD歌词本
特制精美塑料豪华包装盒



18首经典动画MTV,50部最新动画介绍
6大特辑内容满载

- 超时空要塞
- 机动警察
- 犬夜叉
- 最终兵器彼女
- 宫崎峻作品
- 浪客剑心

赠

电玩新势力红宝石版MTV
绝版绝卖！
续写金版的辉煌



最终幻想X-2/最终幻想X-2特别版/最终幻想IX特别版/龙战士V/混沌军势/第二次超级机器人大战α/超级机器人大战IMPACT/真三国无双3/天诛3/樱大战—热血青春/Z.O.E—ANUBIS/樱大战奇迹之钟/DOA沙滩排球/妖精战士3/铁甲飞龙ORTA/星海传说3—时光尽头





动感新势力 VOL.7-11
2003下半年合集
每一段画面，每一行文字都无限精彩！
火爆热卖中

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资、挂号费免取，即日起接受邮购

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 10>

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资、挂号费免取,即日起接受邮购

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

电子游戏软件 Vol.133

零售价9.8元